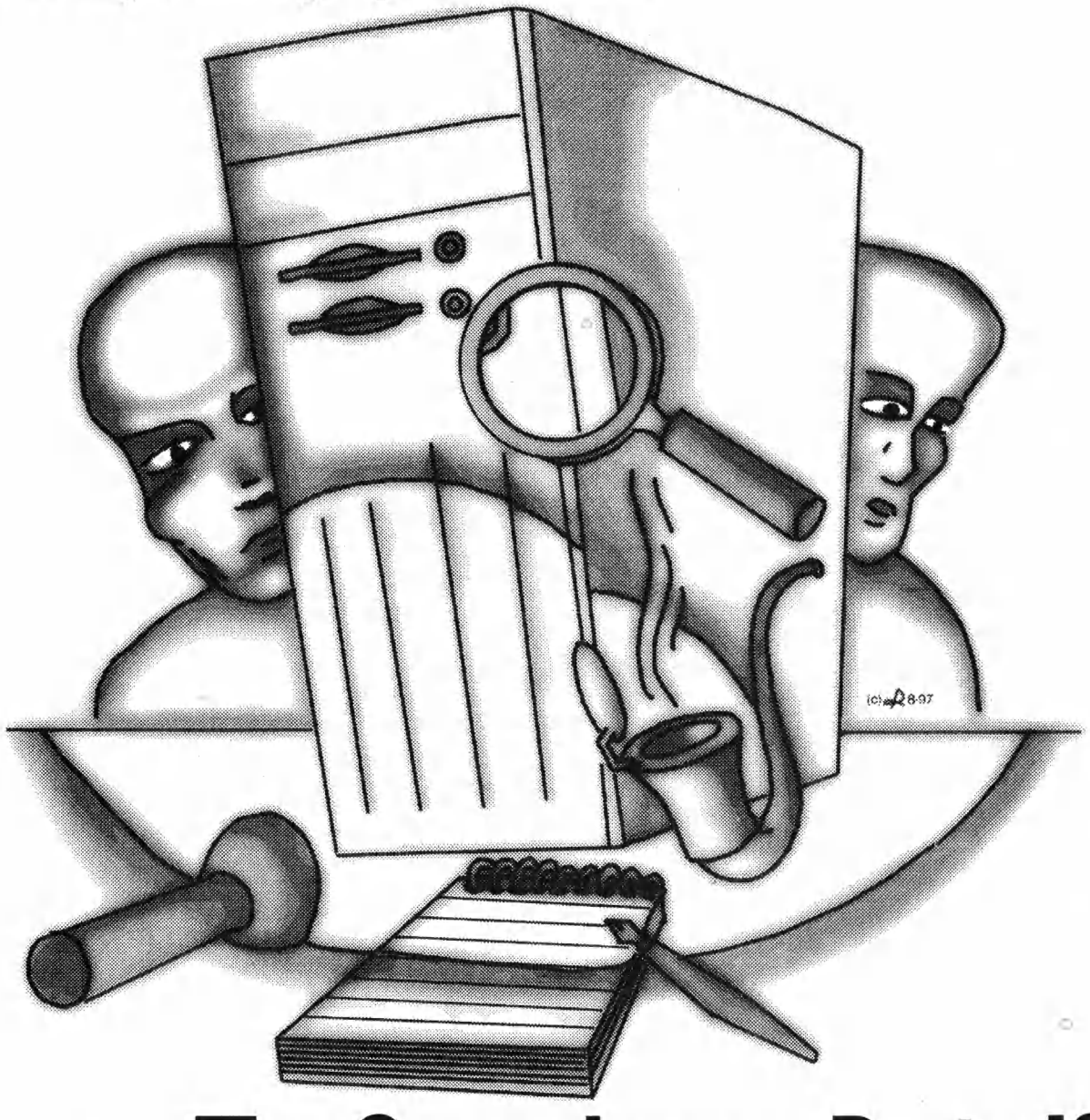
AMIGA
MÅNEDS-MAGASINET

AMIGA ADVIS

Nr. 8/97 2. årgang 21. aug.–18. sep. Vejl. udsalgspris kr. 29,95

Hvem står bag Amiga'en?

– Vi ser på de nye producenter



Ta' med på The Copenhagen Party '97

I S S N 1396-8432
5 705697 000016

LÆS OGSÅ OM:

Executive 2.10, HippoPlayer 2.38, Foundation, kurser, interviews og meget mere…

EPIC DATA

Amiga Import - Export - Salg

TLF: 59444470
FAX: 59444270

DIGITAL PHASE 5

CyberVision 3D - 4 mb	*1995,00*
CyberStorm MKII 68060/50 Mhz	4795,00
CyberStorm MKII 68040/40 Mhz	3295,00
CyberStorm MKII SCSI-Contr.	995,00
Blizzard 1230/50 Mhz IV	*1495,00*
Blizzard 1260/50 Mhz	3995,00
Blizzard SCSI-kit	995,00
PPC - kort 150 Mhz eksl. CISC	5995,00
PPC - kort 180 Mhz eksl. CISC	6995,00
PPC - kort 200 Mhz eksl. CISC	7995,00
PPC - kort A1200 - 603e 175 Mhz	3695,00

Ring efter priser m. CISC. Eller se www.epic.dk

VILLAGE TRONIC

Picasso IV	3695,00
Picasso II RTG 2 mb - sec. hand	995,00
Ariadne Netkort	1595,00
Ariadne Netkort + AmiTCP	*2095,00*
Mainactor Broadcast	499,00
Image FX	1499,00
Ami/TCP	699,00

DIVERSE UDSTYR

Personal Paint 7.1 CD	*299,00*
ScanDoubler A4000	1595,00
Super Buster 11	299,00
Budda IDE controller op til 6 IDE	699,00
CatWeasel Disk-controller	599,00
Siamese PC-Amiga Connect	1695,00

CYBERVISION 3D - 4MB
1995,-
Blizzard 1230-IV 50 Mhz
1495,-

MicroNik Towers

Vi gør opmærksom på at Infitivtowers skal kobes en ekstra top-case til processor kort.
Infinitiv Towers er i plastic.

A1200:

Infinitiv Z1 Tower komplet	2995,00
Infinitiv Z2 Tower komplet	3695,00
Infinitiv Z3 Tower komplet	5495,00
Top-Case	299,00
PS 200 Watt	499,00

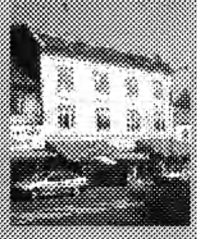
Amiga Computere fra MicroNik.
Komplet Amiga 1200 med Dansk tastatur. Eng. manual. 880 kb diskette drev. Kickstart 3.1. samt Workbench 3.1

A1300: U. Zorro slots	5495,00
A1400: M. 5xZ2 slots	5495,00
A1500: Med 5xZ2/3,CPUslot,SCSI	7995,00

A4000:

Classic Tower ISA	3195,00
Classic Tower PCI	3895,00
PS 250 Watt	795,00

Classic Towers er i metal.



Ahlgade 55, 3
4300 Holbæk
www.epic.dk
info@epic.dk

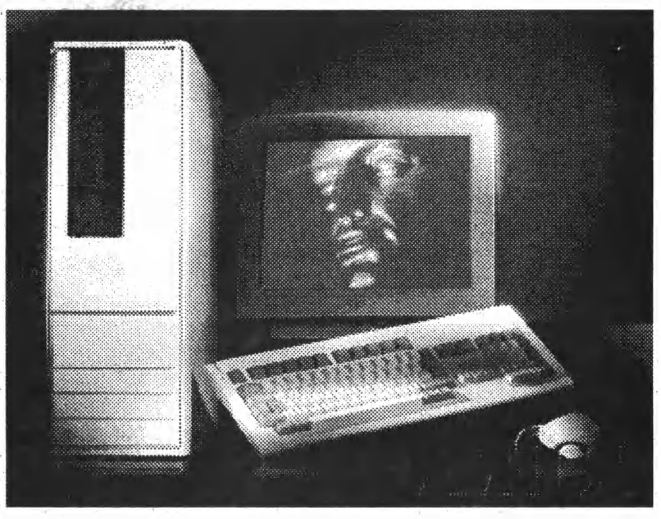
Få dig en *ægte* Multimedia Computer

Hvad med en AMIGA 1200:

- MC68020 CPU
- 2 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- Amiga Magic software-pakke

Eller måske en AMIGA 4000T:

- MC68040/060 CPU
- 6 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- Fast SCSI II-controller
- 1 Gb SCSI II Harddisk
- 5 Zorro III-slots
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- High Tower-kabinet
- Amiga Magic software-pakke
- Scala MM300



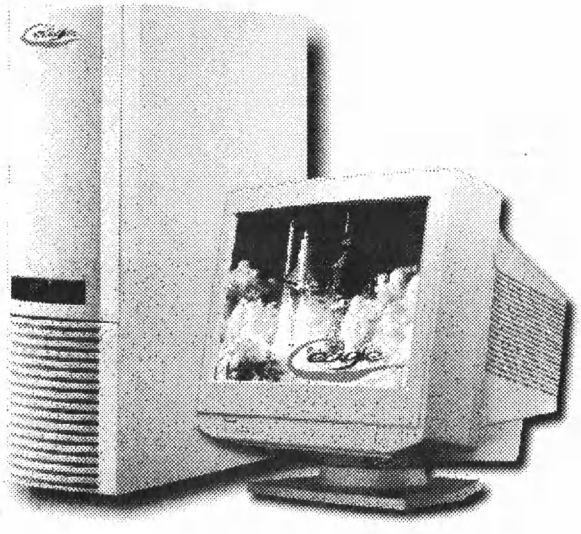
O.K. – hvad så med en EAGLE:

Amiga 1200TE:

- Tower-kabinet
- Amiga OS 3.1
- 2 Mb Chip-Ram
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- A1200 Motherboard
- Valgfri HD, CPU m.m.
- Stereo-lyd

Amiga 4000TE:

- HighTower-kabinet
- 2 Mb Chip Ram
- Amiga OS 3,1
- 5 Zorro III-slots
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- A4000 Motherboard
- Stereo-lyd
- AT- & SCSI II-controller
- Valgfri HD, CPU m.m.



En eller flere af ovenstående computere føres af følgende forhandlere:
Scanteam – 86 18 16 00 • Kiwi Multimedia – 47 38 96 38 • Betafon – 33 14 12 33

Der tages forbehold for trykfejl og systemændringer.

exe.

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298-1599
E-mail: AmigaAdvis@vestnet.dk
Fido: 2:236/513.16

~

Redaktion
Jan Kronhøj Larsen
(Ansvarshavende)
Peter Sandgaard Andersen
(Layout & DTP)
Thorsten Bo Hansen
(Korrektur)

~

Skribenter i dette nummer
Anders Drejer
Bent S. Hansen
Finn A. Abring
Martin Halberg
Morten Skov
Ole Friis Østergaard
Peter Jørgensen
Thorsten Ottosen

~

Produktions-udstyr
Amiga4000/040, CyberVision64
Amiga 4000/040T
PageStream3.2
Epson EPL-5500

~

Udgiver
Dea Media

~

Produktion
Meldgaard's Bogtryk

~

Distribution
ForhandlerService Aps.

~

Bemærkninger
Bladet eller dele deraf må ikke gengives uden vores tilladelse. Vi påtager os intet ansvar overfor uopfordret tilsendt materiale.

~

Forsiden
– har denne gang noget med nærdene bag Amiga'en at gøre. Det vil bl.a. sige udviklerne som er med til at tegne Amiga'ens fremtid.

Leder

Ok, så skal jeg til at fortælle lidt om det jeg har på hjerte. Problemet er bare at jeg har lavet et par artikler om det jeg plejer at snakke om. Her tænker jeg på Amiga'ens fremtid som er blevet til en 3-siders artikel ved navn "Lys for enden af tunnelen" og om bladets fremtid i artiklen "Rundspørgen, del 1".

Men jeg har da et par ting:

Læsernes billeder er ikke med denne gang, men vi har fået to billeder siden da og hvis I sender nogle flere, lover jeg at den kommer med næste gang.

Så mangler der en CD-anmeldelse, nærmere bestemt Greek Gadgets, men jeg fik den desværre tilbage fra den udvalgte anmelder med besked om at han ikke så sig i stand til at anmelde den alligevel, en ugetids før bladet skulle være færdigt. At jeg heller ikke selv har anmeldt den skyldes at jeg ikke har den store viden indenfor programmeringsredskaber o.l., så hvis der er en frivillig hører jeg gerne fra dig.

Når vi nu er igang, er jeg også på udkig efter én til at skrive en artikel om AHI da det efterhånden tegner sig til at blive lidt af en lyd-standard, så igen: kender du til AHI er du meget velkommen til at kontakte os.

Her tilsidst kan jeg oplyse at artiklen "Guldklumper fra fortiden" er en aftale mellem os og Thorsten Ottosen og ikke betyder at vi nu fast vil skrive om gamle spil, så der er ikke nogen der behøver at skrive ind om at I ikke synes det er god ide. Det er for mig meget klart at når en læser skriver en artikel vil vi bringe den, da han som læser formodentligt kun skriver den fordi han godt kunne tænke sig den slags artikler.

Men igen, det er ikke vores mening at bruge nogle faste sider hver gang på anmeldelser af gamle spil, men der skal være plads til den slags fra tid til anden (husk at bemærke at anden del af den kommer næste gang).

Nu må det vist være tid til en presentation af Thorsten Ottosen og hvorfor ikke lade ham selv gøre det:

"Jeg er en 1.g-elev på Vesthimmerlands gymnaium ved Års. Jeg har haft min udvidede Amiga i ca. et halvt år og den består af følgende: A1200, blizzard 1230 (50 Mhz CPU og FPU), 18Mb RAM, multiscan monitor og en harddisk på 1300Mb.

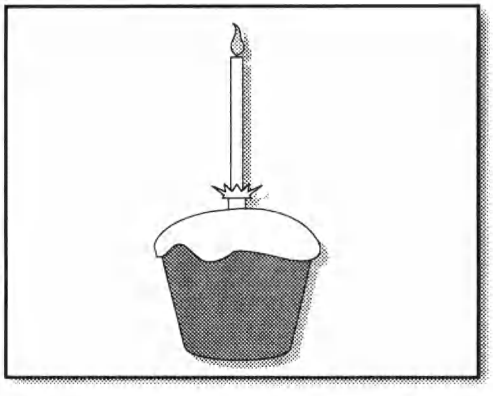
Jeg bruger mest 'dyret' til skolearbejde og spil, men jeg regner med så småt at prøve kræfter med programmering. Det har samtidigt været en positiv overraskelse at tage springet og opgradere med harddisk og hele molevitten. Det kan virkeligt anbefales – og stadigvæk smider man ikke pengende ud ad vinduet for RAM, skærm, harddisk og 030-CPU'en kan man jo anvende hvis man senere vil have et PPC-kort."

Jan

Indhold

8

Amiga'ens fremtid er så småt begyndt at tage form. Der er, som man siger, "Lys for enden af tunnelen."

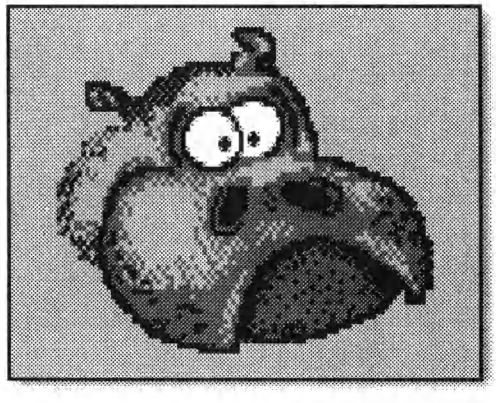


11

Med dette nummer er det præcis et år siden det første Amiga Advis så dagens lys. Vi fejrer det med et godt tilbud!

22

Mangler du en ordentlig player til alle dine musikmoduler? Så skulle du prøve at se på HippoPlayer!



30

Engang utopi – nu snart virkelighed. Et bud på en Amiga DOOM-æske. Læs mere i vores interview med Alive Mediasoft.

AKTUELT

8 Lys for enden af tunnelen
11 Et års fødselsdag
12 The Copenhagen Party '97

ANMELDELSER

18 Executive 2.10
22 HippoPlayer 2.38

KURSER

24 Helt ud på Internet, del 9
26 Hvorfor lære shell?, del 10

SPIL

29 Guldklumper fra fortiden
30 Interview med Alive Mediasoft
32 Preview: Foundation
34 AB3DII-TGK-editoren, del 4

ANDET

5 Kort-Nyt
14 Internet! Med en Amiga??
16 Rundspørgen, del 1
17 Konkurrencen
36 Post-kassen

ANNONCER

Epic Data 2
Kiwi Multimedia 7, 11, 17
Amiga Soft 21
Absalon Data 25
Public Domain Bornholm 25
Scanteam 37
Betafon 40

Efterlysning!

Kodere søges til demo-/Amigagruppe.

SNAREST

Nærmere oplysninger fås hos:

Hans Vinderslev / SubScure

Lyngbakkevej 10

8860 Ulstrup

Cheesy@vip.cybercity.dk □

Amigaklubben

A97

I sidste nummer beskrev vi en ny eller meget snart kommende Amigaklub i Odense og nu skulle det være helt sikkert at den starter op den 1/9. Problemet var at de havde håbet på at de havde fået lokalerne før, men nej, sådan skulle det ikke være.

A97 vil udover de ugentlige sammenkomster også lave foredrag o.l. såsom, hvad består en Amiga computer af eller hvad der nu lader sig gøre, men lægger også stor vægt på at der er plads til mere improviserede ting som video, brætspil o.l.

Formålet med klubben er at udbrede kendskabet til Amiga'en og styrke sammenholdet mellem Amiga-ejerne.

Hvis du bor i Odense og omegn kan vi her fra redaktionens side kun opfordre jer til at tage kontakt til dem og se hvad de kan tilbyde.

A97 kan kontaktes via følgende adresse:

A97

Toftevej 16

5220 Odense SØ

Fortsættelse følger i næste nummer. □

Gateway2000 mod nye højder

Efter at Escom havde købt Amiga'en begyndte de så småt at komme i pengeproblemer engang i 1995 og nu har Gateway2000 offentliggjort deres andet kvartalsregnskab for 1997.

Men i modsætning til Escom ser Gateway2000 ud som om at de fortsætter deres kurs mod nye højder, som de forøvrigt har gjort siden de startede.

Ok, nu til nogle tal:

Salg af PC'er:

2. kvartal '96 solgte de 424.000 mens de i 2. kvartal '97 solgte 554.000, hvilket giver en stigning på 31%

Omsætning:

2. kvartal '96 var omsætningen på $ 51,4 millioner mens der blev omsat for $ 56,5 millioner i 2. kvartal '97. Dette giver en stigning på 10%.

Deres salgsfremgang har bl.a. betydet en vækst i Europa på 47% og en fremgang i Asien på 90%, og når Gateway2000's internationale salg er på 18% af deres samlede salg, siger det jo lidt om at de stadigvæk er et firma som er på vej ud i den store verden.

Men det er jo rart at se at vores ejer ikke er i pengenød, for vi har jo brug for et lille tilskud for at komme op at stå igen. □

Software-overtagelse

Flere ugers forhandlinger har resulteret i at 5th Dimension nu har overtaget F1Licenceware pr. 1. august.

Det nye softwarefirma kommer så til at hedde F1 Software og kommer til at råde over mere end 200 forskellige programmer som Disk Mag Creator og The Amos Compiler.

De forskellige produktioner vil stadigvæk være særskilte og de lover fortsat 100% support til Amiga'en.

Phil Wilkinson udtaler at han føler at fremtiden ser lysere ud end den har været de sidste to år og med sammenslutningen håber han at kunne åbne et nyt kapitel i Amiga'ens historie og placere F1 på landkortet. □

Nye Amiga-Towers til A1200/A4000

Towerhawk 1200 II er navnet på en helt ny A1200 towerløsning fra tyske RBM Computertechnik. Firmaet er bl.a. kendt for at fremstille Amiga bus-boards og scanner-software. Løsningen skulle være komplet med strømforsyning, PC-keyboard samt alle nødvendige kabler, adaptere og med Zorro II/III som option. En lignende løsning til A4000 findes også – begge towers er i metal.

Forhandler: ***Kiwi Multimedia***, *tlf. 20-994689 el. 47-389638*

Hjemmeside: ***http://www.rbm.de/tower/index.html*** □

Made for Kids

Så er tiden kommet for en speciel indsats for børneprogrammer til Amiga'en, og dette kan man jo ikke sige er nogen tilfældighed, da børnesoftware til Amiga'en også er et forsømt punkt.

Conor Kerr fra Mystique Corporation siger, at meningen med denne kampagne er at samle de bedre børneprogrammer, at gøre dem frit tilgængelige på en nyoprettet sektion på Aminet (misc/kids) samt at fremme brugen og udviklingen af børneprogrammer.

Sidst men ikke mindst at være sikker på at Amiga'en tager kampen op på alle områder når de nye PPC-Amiga'er kommer – som Conor siger: "Det er et must at Amiga'en igen bliver for hele familien, også børnene."

Mere information kan hentes på følgende Internet-adresse:

http://www.mystcorp.u-net.com/madeforkids □

Fusion Mac-emulator

Microcode Solutions som tidligere har udgivet PCx-emulatoren sender nu den mest avancerede (ifølge dem selv) Mac-emulator på gaden.

En af de ting de er mest glade for er en Inter Communications Port (ICP) som er en virtuel link mellem Amiga'en og Mac-emulatoren der giver en mulighed for at udnytte funktioner som ellers kun er tilgængelige i Mac-programmer.

ICP giver også mulighed for at bruge DOpus fra Amiga-siden til flytning af Mac-filer o.l. eller afspilning af QuickTime-film på din WB-skærm ved at lade Mac-delen afspille eller konvertere dataene.

Skulle man under brug af emulatoren få brug for at kvitte Fusion har ICS også en funktion der får emulatoren til at "sove" så du igen har 100% CPU-kraft til rådighed til Amiga'en.

Derudover understøtter Fusion bl.a. også:

- AHI-Audio systemet.
- Grafikkort som f.eks. CV64/3D og PicassoIV.
- EtherTalk – kræver et Ethernet-kort.
- Kan opdateres til PowerMac-emulator, PowerPC-kortene til Amiga'en bliver tilgængelige, kræver PowerMac-ROM

Og meget mere...

For at kunne køre Fusion kræves det at du minimum har en 020 CPU/4 Mb RAM/20 Mb HD/MacOS 7.1.0./HD-drev/256 Kb Mac-ROM.

Udover Fusion oplyser Microcode Solutions at de er ved at omskrive deres PCx, så mon ikke PCx 2.0 kommer til at byde på nogle forbedringer? De arbejder også på at lave hardware-device så du kan bruge PC-diskdrev på en standard Amiga. □

Kiwi Multimedia I/S

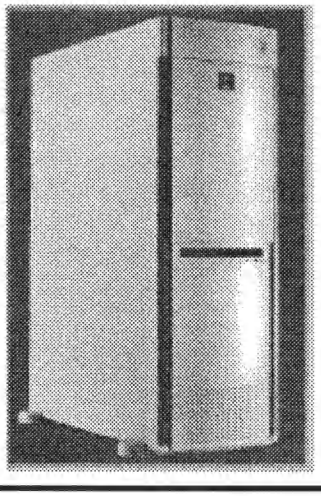
Amiga Towers fra RBM!
Til AMIGA 1200

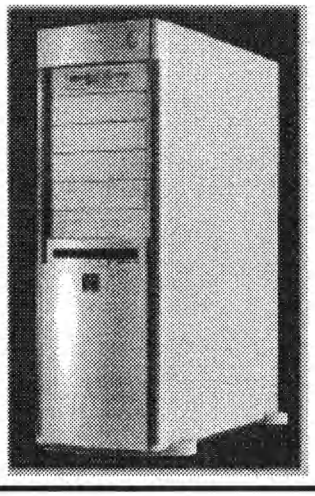
* 230w powersuply
*Pc-keyboard adapter
*Mitsumi Win. 95 keyboard
* Alle nødvendige kabler

Kun 2.595

Med 7 Zorro II slots + ISA slots + 2 Video slots

3.895





Amiga Towers fra RBM!
Til AMIGA 4000

* 230w powersuply
*7 Zorro III slots
* 5 PC slots
*2 video slots
* Alle nødvendige kabler

Kun 2.495
Med 7 Zorro III slots + 5 ISA slots + 2 Vidoe slots

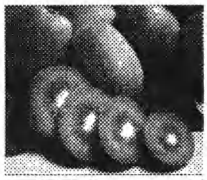
3.595

KIWI MULTIMEDIA I/S
Film & Videolaboratorium
Lerager 60
DK-3600 Frederikssund, Denmark
Tel: 20-994689 & Fax/Tel: 47-389638

KIWI MULTIMEDIA I/S
Film & Videolaboratorium Tec.
Hvidovrevej 128, OPG 15, 1TV
DK-2650 Hvidovre, Denmark
Tel: 36-480089

Spørgsmål vedr. Amiga-Towers & Zorro slots:

Tel: 53-572419 Carsten P.
Tel: 20-994689 Shiraz K.



Lys for enden af tunnelen
— Amiga'ens fremtid tager form

Nu er det efterhånden nogle måneder siden Gateway2000 overtog Amiga'en og genopbygningen kunne begynde, igen.
Vi skal her se nærmere på hvad der er sket indenfor den sidste månedstid og det er ikke så lidt.

Vi har i andledning af de mange tiltag der er sket stillet en række spørgsmål til de forskellige firmaer der er nævnt i denneher artikel. Desværre er det ikke alle der har ønsket at svare på dem.

Da ret skal være ret vil jeg naturligvis begynde med Amiga International da det jo til syvende og sidst er dem med nøglen til mange af de fremtidige muligheder som Amiga'en bærer rundt på.

Amiga International

Først vil jeg lige nævne at Petro igen har været hurtig til at svare og som den eneste af de adspurgte har suppleret med flere andre oplysninger. Det er lækkert når man skal lave en artikel af den her art.

Sp: *I den sidste måneds tid er der tre forskellige firmaer der har opnået licens til at sælge deres egne sammensatte Amiga'er, men er der flere?*

Sv: Vi har flere forhandlinger kørende med hard-/software-udviklere og regner med snart at kunne præsentere flere nye licenser.

Sp: *Under Escom producerede QuikPak A4000 og Eagle deres egne Amiga-kloner. Hvilken rolle spiller de efter Gateway2000's overtagelse?*

Sv: Eagle vil få overført deres licensaftale mens der stadigvæk er nogle problemer med QiukPak fra Escom's tid der først skal løses førend en genoptagelse kan finde sted hvilket absolut er vores ønske.

Sp: *Hvad med licens til Amiga'ens Operativ System?*

Sv: Det er vores intention kun at understøtte AmigaOS for alle vores platforme (Jeg formoder det skal tolkes som et ensartet OS til nuværende Amiga'er og de kommende PowerPC processorer).

Sp: *Nu er der flere tiltag på vej som f.eks. A\Box'en og PowerPC kortene. Er disse en del af fremtidens Amiga?*

Sv: Vi er i øjeblikket igang med at opbygge en undersøgelses- og udviklingsafdeling i USA. Så snart dette er på plads vil vi udsende informationer omkring fremtiden, jeg håber i forstår.

Sp: *Der har været snak om en opdatering af operativsystemet omkring jul. Er det rigtigt?*

Sv: Vores første opgave er at lave en opdatering af OS 3.1 og engang i foråret '98 håber jeg at vi kan sende en ny version på gaden.

Sp: *Under Escom var der snak om at et kinesisk firma ved navn New Star havde fået licens til Amiga'en og nu siger de at de har solgt rettighederne til at producere og sælge Amiga'er i Asien videre til Lotus Pacific. Hvordan hænger det sammen?*

Sv: Det er rigtigt at et Kinesisk firma havde en licensaftale med Escom, men denne giver dem ingen rettigheder til at sælge noget videre til Lotus.

Sp: *VIScorp havde ligeledes licens til Amiga under Escom for deres ED-computer. Har de stadigvæk denne licens?*

Sv: Nej, VIScorp har ikke licens til Amiga'en. Derudover kan jeg oplyse at der nu er faldet dom i sagen om hvem der ejer AmigaOS 3.1. Gateway2000 og Amiga International vandt så nu skulle det være til at få igen.

Endvidere har det svenske firma Vidamus Multimedia fået licens til at bruge Amiga-navn og logo på forskellige kopper, kuglepenne, og den slags.

Sidst, men ikke mindst, har der i Amiga International's hovedkvarter været afholdt et såkaldt "get together party" med prominente gæster fra følgende firmaer:

MicroniK, Oberland, phase5, Haage & Partner, Vesalia, DCE, Mazet, Deutsche Bank (nåeh ja, hvordan skulle de ellers få råd til alt det de går og laver), Eagle Computer, MicroVitec, Power Computing, Software 2000 og Amiga Line fra Rusland.

Ifølge Amiga International var der en god stemning så lad os håbe at de har fået snakket lidt om hvordan man nu bedst kan samarbejde omkring Amiga'en.

Index Information

I de sidste to numre har vi haft henholdsvis en kort nyhed og en historie med om dette firma, så nu er turen kommet til deres udgaver af Amiga-kloner.

I modsætning til de andre Amiga-kloner fra f.eks. MicroniK, er Index's Amiga'er rigtige kloner da de selv har designet motherboardene og bruger ikke-standard Amiga motherboard.

Index har annonceret tre forskellige Amiga modeller, Access - baseret på en A1200/CD-32 hvor boardet ikke er større end at det passer ind i en harddisk-/cdrom-holder i et tower.

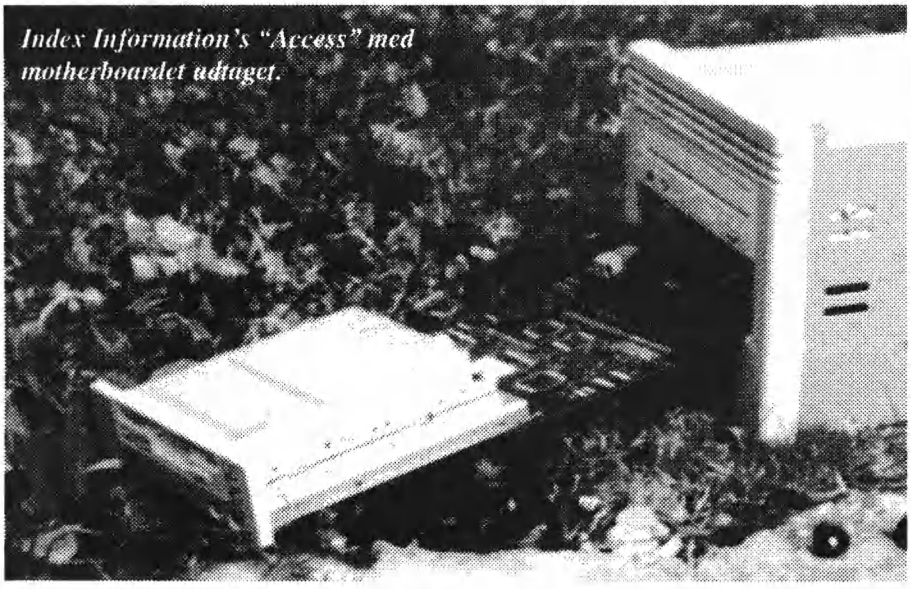
På grund af at det er deres design vil Access blive ca. to gange hurtigere end et standard A1200 motherboard. På trods af at Access også indeholder 020 processor.

Ellers indeholder Access 2Mb Chip-RAM, 2-8 Mb Fast-RAM, cdrom-drev, IDE HD, ISA slot til prisbillige modemer og Ethernet netværk samt en lydsampler med mikrofon, mm.

Deres Connect er derimod baseret på A4000 således at den er kompatibel med en A4000.

Connect har sokkel til en 040 eller en 060 processor, plads til fire 72 pin SIMM RAM-moduler der tilsammen kan klare op til 128 Mb RAM, IDE HD interface der tillader op til fire enheder heriblandt cdrom-drev, fire stk. ISA slots og fire stk. Zorro3 slots.

Den sidste maskine hedder Inside-Out og vil blive deres svar på en RISC Amiga computer. Deres oplysninger er



Index Information's "Access" med motherboardet udtaget.

stadigvæk meget sparsomme omkring denne, så den venter vi med at gå i dybden med til et senere nr. af Advis. Vi har naturligvis sendt dem et par spørgsmål omkring deres projekter.

Sp: *Hvornår forventer i at kunne have maskinerne færdige og hvilke markeder er de tiltænkt?*

Sv: Et firma som vores der satser på museer, reklamefremvisning, Web-terminaler o.l. har et specifikt behov og det er først og fremmest dette behov vi ønsker tilgodeset. Kan det så også bruges i andre forbindelser er det kun godt.

Vores Access regner vi med at have klar i løbet af fire uger og at dømme efter interessen er der nok interesserede købere til det næste års tid.

Access vil først og fremmest blive solgt til firmaer der ønsker større partier, men vi undersøger også muligheden for at kunne sælge den til mindre kunder hvis det kan hjælpe med til at starte nye projekter.

Connect er i designet midt imellem A1200 og A4000 Amiga som bruger AGA og en 68K processor. Designet går bl.a. ud på at give den de muligheder en A4000 har, bare til en lavere pris, men med større fleksibilitet.

Vi regner med at ville kunne sælge denne her til mellemforhandlere der så selv kan udstyre den med RAM, processor o.l., sådan at de sælger en færdig computer med vores motherboard i, lidt i stil med det man ser på PC-området.

Med hensyn til InsideOut er det stadigvæk for tidligt at sige noget, men vi regner med at have Connect og InsideOut klar inden jul.

Sp: *Hvilken RISC-processor vil InsideOut have, en PowerPC?*

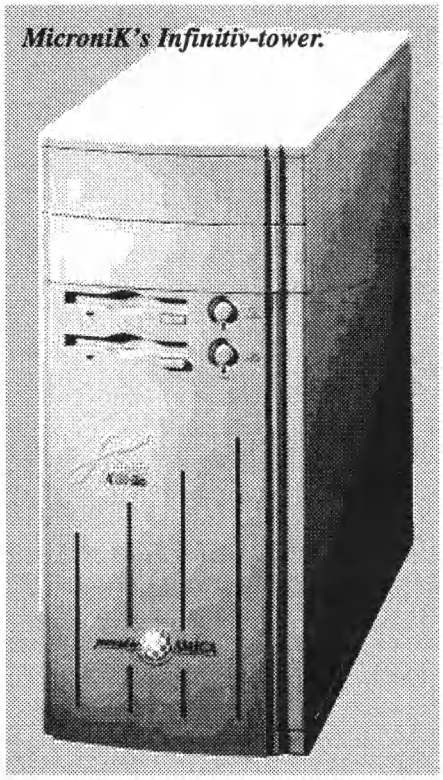
Sv: Dette har vi ikke truffet en endelig beslutning om.

Sp: *I laver jeres egne motherboards i stedet for at bruge de kendte. Hvilken betydning får det.*

Sv: Dengang A4000, A1200 og CD-32'erens motherboard kom frem var det ok, men tiden er jo løbet fra dem.

Access er baseret på det bedste fra A1200 og CD-32'eren. Hvis vi skulle have brugt et standard A1200 motherboard skulle vi have været gået for meget på kompromis og det ønsker vi ikke.

Bare ved at omplacere Gayle og Budgie (nogle af Amiga'ens specialchips) har vi kunnet øge hastigheden til



MicroniK's Infinitiv-tower.

RAM'en med 30%, samtidigt med at vi har kunnet reducere størrelsen på motherboard'et.

Med Connect er det vores ønske at lave en hjemme/halvprofessionel computer og til det er en A4000 måske god nok, men alt for dyr.

Derfor har det været vores mål at den skal kunne sættes ind i et standard PC-tower og da det ikke er påkrævet med et daughterboard sammen med denne, søger vi forhandlere der selv har lave omkostninger ved deres salg. Dette skulle gerne resultere i en billig computer.

QuikPak, MicroniK, phase5 og PIOS

De nævnte fire firmaer har hvert deres bud på en computer, men eftersom de ikke har annonceret noget nyt i den sidste måneds tid og heller ikke har ønsket at besvare vores spørgsmål, har jeg svært ved at skrive noget nyt om dem.

Dog kan jeg oplyse at phase5 nu har udskudt deres udgivelsesplaner for A\Box'en til sidst i 98 og hvordan det går med PowerPC-kortene vides heller ikke med sikkerhed.

Ellers har vi i de sidste numre bragt artikler om de ovennævnte firmaer og i den forbindelse vil jeg opfordre til at læse dem i sammenhæng med denne artikel, da dette vil give en bedre og mere dækkende information om hvad der rører sig omkring Amiga'en.

Ydermere har jeg ikke taget Eagle med eftersom de ikke har præsenteret noget nyt i lang tid og heller ikke Paws der laver bærbare Amiga-løsninger da de ikke har bebudet nogen form for PPC eller lignende planer for fremtiden, men de er da værd at skænke en tanke i forbindelse med Amiga'ens fremtid.

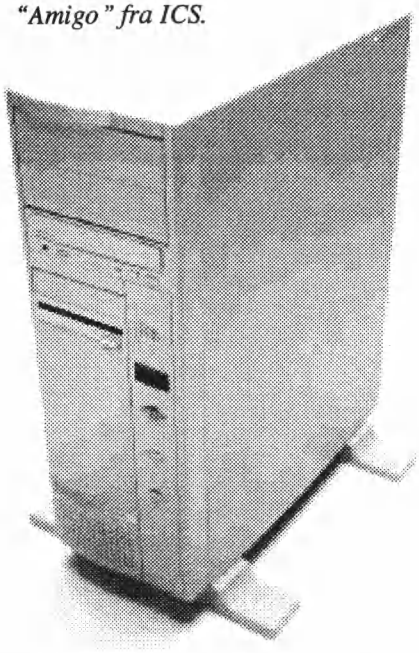
Men inden det hele går op i hvem der ikke er med, må jeg jo hellere skynde mig videre.

Intrinsic Computer System (ICS)

ICS har annonceret at de vil lave en serie af Amiga grundmodeller hvor man så selv kan bestemme størrelse af HD o.l., lidt i stil med Eagle. Serien kalder de for The Amigo PC serien.

Alle deres grundmodeller er bygget op omkring et A1200 tower-system og er inddelt i fire forskellige grundmodeller. ▶

"Amigo" fra ICS.



Storm er sådan set bare deres grundmodel – et A1200 Tower system, Cyclone er ydermere bestykket med en 030 processor og 16 eller 32 Mb Fast-RAM.

Deres Tornado er bestykket med en 060 processor og deres sidste grundmodel er naturligvis udstyret med en 200MHz PowerPC 603e processor. Denne går under navnet Hurricane.

På spørgsmålet om hvornår disse så bliver tilgængelige svarer ICS at de regner med at kunne begynde at sælge dem når de har fastsat deres priser engang i august for de tre første, mens at Hurricane kommer lige så snart phase5 er færdige med deres kort.

Lotus Pacific

Som skrevet under Amiga International punktet har Lotus Pacific ikke licens til Amiga'en, men man må da håbe at de finder ud af det. Men I skal da ikke snydes for informationen om den Amiga-udgave de havde tænkt sig.

Lotus Pacific har annonceret Amiga-baseret alt i éen bokssystem som kommer til at hedde henholdsvis Wonder TV A6000, Wonder TV A6030 og en Work Station A5800.

De har ikke oplyst de specifikke data på deres maskiner, men siger at deres system skal kunne bruges som multimedie-computer, fax, karaoke, Internet, almindelig CD-afspiller og til spil.

Ifølge Lotus Pacific havde de en aftale med Sichuan Changhong om produktion af 200.000 stk. af Wonder TV A6000 inden udgangen af 1998. Til almen oplysning kan jeg oplyse at Sichuan Changhong er Kina's førende producent af TV'er og den ottendestørste i verden.

REBOL

Nu har vi set lidt på de forskellige licenshavere til Amiga hardware, men der er faktisk også gang i at lave alternative operativsystemer. Vi har derfor spurgt til udviklingen af operativsystemet REBOL.

REBOL, et projekt iscenesat af Carl Sassenrath, en af hovedaktørerne bag Intuition og AmigaDOS, dækker over et operativsystem der skulle være uafhængigt af platform. Dette lyder umiddelbart som en gang Unix der bliver compileret med en 'C'-compiler designet lige netop for den aktuelle platform.

Dette imødegås imidlertid af Carl Sassenrath idet, som han siger, REBOL er et helt nyt sprog. Grundet redaktionens ikke helt pålidelige indsigt lader vi Carl Sassenrath's ord for, at bag et helt nyt såkaldt distribueret operativsystem skal REBOL befinde sig, stå.

Efter vor opfattelse skulle der bag dette også gemme sig en forestilling om at overflødiggøre ARexx-interfacet, idet programmer der overholder en REBOL-standard, automatisk skulle kunne lade sig programmere og kunne kommunikere i dette sprog.

Egentlig er det tanken at alt ligger i dette systems biblioteker, således at bibliotekernes opdatering bliver systemets udvikling. Bibliotekerne må derfor nødvendigvis indeholde funktioner der undersøger det isenkram de skal konfigurere.

Tanken er ikke ny, men den er så omfattende i sin ide og krav til samarbejde og gensidig udvikling (demokrati, med andre ord) at den hidtil er opfattet som utopi. Carl Sassenrath har naturligt nok derfor også lagt planerne ud til offentlig deltagelse af de skarpeste designere. Trods dette udseende af filantropi koster det alligevel penge og utallige opfordringer til økonomisk deltagelse er da også lagt frem. Imidlertid har dette forslået som en skrædder i helvedet (der hvor der er bål og brand, gråd og tænders gnidsel), så nu vil Carl Sassenrath forsøge sig med en mere ordinær metode for rejsning af kapital.

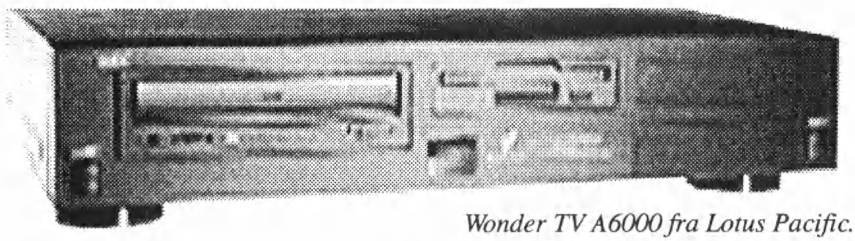
Carl Sassenrath har været i kontakt med nogle softwarefirmaer på disses egen foranledning, men ikke med hardware-fremstillere eller udviklere.

Grundet idéen om at operativsystemet skal konfigurere sig selv er dette måske heller ikke så underligt. Isenkramleverandørerne behøver jo ikke at pålægge sig restriktioner. På den anden side skal der bruges noget isenkram for at finde ud af om idéerne er bæredygtige og om implementeringen virker. Men som sagt, deltagelse i denne side af sagen skorter det på.

Alligevel er Carl Sassenrath optimist og tror på det bedste i mennesket og dettes indsigt.

Carl er overbevist om at når idéen virker vil folk komme rendende efter den.

Spørgsmålet er så blot, på Carl's oplysninger om nye finansieringsformer, om ikke dette kan vise sig at blive fjendtligtsindet syltning af skarpe hoveders gedigne indsats.



Wonder TV A6000 fra Lotus Pacific.

p-OS

Eftersom Schatztruhe har reklameret med at de snart frigiver en slags smagsprøve på deres p-OS på en CD-ROM vil jeg ikke gå i dybden med det her. Tildels pga. pladsmangel og også hvis vi alligevel skal kigge nærmere på det i næste nummer.

Hvis der sker lige så meget til næste gang som der er sket til dette nummer, vender vi tilbage med en fortsættelse af denne artikel, men lad os nu se om tempoet kan holde.

Hvis jeg skal konkludere noget af det skete vil det nok blive at det tegner sig til at blive en varm vinter i år. □

Et års fødselsdag

Dette nummer er vores nr. 13 hvilket betyder at det nu er et år siden at vi udgav det første nummer, et lille grønt A5 hæfte og alle de der har det er ikke i tvivl om at der er sket noget siden da.
Så må vi jo se om man kan sige det samme om Amiga Advis nr. 8/98 i forhold til dette nummer. Vi satser på det, men må også i samme åndedrag indrømme at jo højere bladet stiger i kvaliteten, jo sværere er det at forbedre det.

Nu kunne man jo godt forvente at vi ville skrive en artikel om hvordan det hele startede, hvordan vi er nået så langt som vi nu er nået, hvordan bladet bliver til osv.

Men det vil vi ikke, for der er stadigvæk lang vej igen før bladet er som vi selv mener et landsdækkende Amigablad bør være.

Dette har jeg skrevet mere om i rundspørgen, så det vil jeg ikke uddybe her, men jeg vil gerne takke skribenterne for deres støtte til bladet. De fleste har været med siden starten (næsten) og har på den måde været med til at gøre bladets udvikling mulig.

En stor tak til dem der gang på gang køber og læser vores blad, abonnenterne der har tillid nok til at de forudbestiller vores blad mange måneder i forvejen, en stor tak til alle der støtter os og skal vi så tage et år til eller 10.

Men ingen fødselsdag uden gaver. Vi har fået fingre i nogle forskellige cdrom'er som vi tilbyder jer til indkøbspriser.

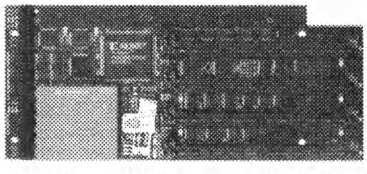
Alle cdrom'erne koster 50 kr. inkl. porto og bestilles ved at man forudbetaler beløbet på samme måde som når når man bestiller vores blade.

Da vi ikke råder over andet end nogle begrænsede patier, er det en god ide at ringe og reservere jeres cdrom'er, men vi holder den højst tilbage i 5 dage, så husk nu at indbetale samme dag som i reserverer den.

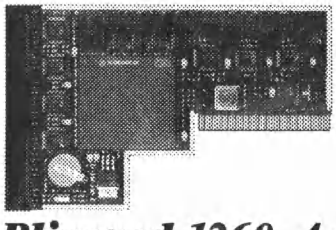
De aktuelle cdrom'er er alle vist her nedenfor □

Zoom 2 *Aminet 12* *Aminet 13* *Aminet 15* *Aminet 16*

Kiwi Multimedia I/S



CyberStorm 060 5.495



Blizzard 1260 4.695

Amiga Computers

Amiga 1200 Ring !	
Amiga 1200 TE	5.895
Amiga 1200 TE Turbo	14.995
Amiga 4000T	18.995
Amiga 4000TE	11.995

Grafik Kort

CyberVision 64 3D 4MB	2.395
Picasso IV 4 MB	3.495

PPC - Kort til Amiga

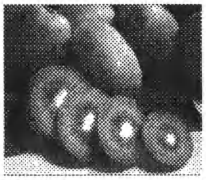
Kommer snart til Amiga

Amiga Software

Kontor	
Final Writer 97	895
Final Calc	995
Final Data	595
Regnskab	
Easy Ledgers 2	1.795
Printer tools	
Turbo Print Prof. 5	495
Video	
Monument Design v2	1.995
Monument Design Pro	2.995
Animage	1.195
Adorage	1.195
Scala MM400	1.995

KIWI MULTIMEDIA I/S
Film & Videolaboratorium
Lerager 60
DK-3600 Frederikssund, Denmark
Tel: 20-994689 & Fax/Tel: 47-389638

KIWI MULTIMEDIA I/S
Film & Videolaboratorium Technique
Hvidovrevej 128, OPG 15, 1TV
DK-2650 Hvidovre, Denmark
Tel: 36-480089



The Copenhagen Party '97

■ *Af Martin Halberg*

Mellem d.29/6 og d.6/7 afholdtes et nyt dansk party på Amager i København arrangeret af foreningen DGC. Amiga Advis var selvfølgelig på stedet.

TcP – hvor?

At denne reportage er blevet mulig skyldes lidt af et mirakel. Ja, og hvorfor så det vil den kloge læser så spørge? Tjo, selv om organizerne havde gjort meget for at informere om begivenheden gennem medier, brochurer, hjemmesider etc. syntes det, for organizerne, ikke særligt relevant, noget sted, at oplyse om stedet for afholdelsen. Deres proklamerede hotline var optaget i flere dage (også om natten) så her var ingen hjælp at hente. Om den overhovedet eksisterede vides ikke.

Ikke desto mindre lykkedes det med stort held via mund-til-mund metoden, at finde frem til adressen Samosvej, Skolen ved Sundet.

TcP – et Scene-party?

Hardware-præmier, pengepræmier, ja, masser af præmier var blevet lovet i indbydelsen op til selve party'et. Det holdt ikke helt stik, men stadig var udbudet flot sammenlignet med det lave deltagerantal på omkring 200 folk. Generelt var party'et noget "mindre" i levende live end beskrevet i invitationen (se forrige nr.). Det har fra start ikke været ambitioner, der har været mangel på, men nærmere realiseringen af disse.

Underholdning

Under forløbet blev der frembragt forskellige former for improviserede konkurrencer på scenen, hvor drikke-en-1,5L-cola-hurtigst konkurencen (også kendt som Bodycrashing) bød på den bedste underholdning. Var man til lidt længerevarende former for underholdning var der i et klasselokale opstillet 2 playstations og 2 stk. af de nye Nintendo64 spille-konsoller. Da hele arrangementet forløb over en hel uge blev denne facilitet brugt flittigt.

Konkurrencerne

Grupperne IRIS og Gunnars Farvebio var eneste seriøse deltagere i Amiga demo-konkurrencen.

Grupper som Loonies og Puzzle havde også lovende demoer parrat, men måtte desværre pga. problemer med uløste fejl i koden hoppe fra i sidste øjeblik. Egentlig er der ikke meget at sige om bidragene da udbudet og kvaliteten generelt var meget ringe i alle konkurencerne. På trods af de forholdsvis få produktioner skulle det alligevel betyde en forsinkelse på over 24 timer for afholdelsen af dem. Det må da kunne betragtes som værende noget af en uofficiel verdensrekord.

Det afgjort bedste billede lavet af Dr. Zulu, der dog ikke kom med på stemmesedlen af ukendte årsager og derfor ikke blev placeret.

De to 4K demoer fra Efreet og Gunnars Farvebio viste igen på strålende vis hvor meget der kan presses ud af sølle 4K.

Sjusk

Viste produktioner fra konkurrencerne forsvandt på stemmesedlen og de arkiver der blev udgivet efterfølgende var ikke komplette. Ja, sågar var forskellige bidrag for forskellige konkurrencer blandet sammen i det samme arkiv. Således blev flere multichannel-moduler fundet i 4-kanals arkivet. Den nok største fejltagelse var forbudet mod at tage mad og drikkevarer med. Grunden til det kan, som jeg ser det, ikke være andet end et ønske om at tjene penge, hvilket aldrig er populært hos Scene-folk. Morsomt var det, at flere ikke ville acceptere dette. Så flere hejste mad og drikkevarer ind gennem vinduet!

Gaaabe-skrab

En noget utraditionel begivenhed til et party, hvis det kunne kaldes for et sådant, var et skrabelotteri med ret flotte premier – faktisk flottere end i de egentlige konkurrencer!

For et mindre beløb på 2,50 kr. kunne man få lov at købe alle de skrabelodder man havde penge til.

Ud over chancen for at vinde mindre pengebeløb i størrelsesorden 10–100 kr., havde man chancen for at blive trukket ud ved de 2–3 daglige lodtrækninger, der så indeholdt de mange sponsorpræmier fra sponsorer som Commodore, Betafon, Kiwi Multimedia samt andre. Det var bl.a. T-shirts, harddiske, spil, diverse PC-kort fra Commodore, en mobiltlf. og en grill – ja, du hørte rigtigt! Og som førstepræmie et ganske nydeligt Towerkabinet fra Kiwi Multimedia indeholdende en komplet A1200. I den forbindelse må

Vinderbilledet tegnet af Bifrost/IRIS.

jeg nævne at vinderen af dette kabinet endte med at blive ingen ringere end hoved organizeren Flemming Hansen fra DGC selv. Jeg er ikke sikker på at Kiwi multimedia eller de øvrige deltagere havde ønsket et sådant udfald. Ideen med et skrabelotteri var utraditionel, men slet ikke så ringe enda. Men jeg er dog noget uforstående over for følgende: Hvorfor større premier end i selve konkurrencerne? Hvorfor var det tilladt for selv organizerne at deltage? Hvorfor vandt man ikke prisen, hvis man ikke hørte udtrækningen? Flere udtrukne vindere gik på den måde desværre glib af deres præmie, heriblandt undertegnede.

Er bunden nået?

Generelt var der en dårlig stemning på party'et, nok mest pga. folks irritation over DGCs manglende forståelse for styringen af et party, og de mange fejltagelser og meget utraditionelle måder at gøre tingene på. Buhh-råb hørtes tit og flere produktioner med vi-hader-DGC blev til og underligt nok vist med organizernes accept under arrangementet. Det gik faktisk lidt hen og blev en sport for nogen. Dog kom denne åbenlyse og nedladende personlige kritik primært fra gruppen Depth der næsten per tradition føler, at det er deres pligt at råbe højest.

Konklusion

Jeg har svært ved at lægge skjul på min skuffelse over håndteringen af stort set hele arrangementet, men respekt går ihvertfald til de mange hjælpere (Crew) der brugte mere end en uge af deres sommerferie på at gøre alt det "beskidte" arbejde. Af en eller anden grund blev deres hjælp ikke rigtigt værdsat da de bl.a. ikke kunne slippe for at skulle betale for indgangen på kr. 350,-. Også ros til det store udvalg i kiosken og de mange forskelligartede måltider man kunne købe om aftenen. □

Top5 Resultater

Grafik

1.	Bifrost / IRIS	Micro Soldier	68
2.	Ib / Depth	Krisna	63
3.	gil!	Glass Spiral	26
4.	Heinrick / Puld	Skodnissen	18
5.	Chill / Instinct	Flybo	16

Amiga Demo

1.	IRIS	Kilkenny	129
2.	Gunnars Farvebio	Megademo $B	86
3.	Depth & Efreet	Bebetotefofu?	37
4.	Hotdog	Smoke	18
5.	Fnuque & Depth	Bamses Parkvise	17

40k Amiga Intro

1.	Depth	Placebo	97
2.	Gunnars Farvebio	Haribo Mapping	92

4k Amiga Intro

1.	Gunnars Farvebio	Wait	84
2.	Efreet	Splat II	79

4 Channel Music

1.	Klumzy K / Renegades	-	64
2.	Notman / IRIS	Delirium Tremens	46
3.	Philip Olsen	Magnatic Fields	39
4.	Ramosa	Wasted	31
5.	Dizy / Fnuque & Depth	Extended Reality	27

Multi Channel

1.	Klumzy K / Renegades	-	48
2.	MeloManiac	Twisted Cinema	38
3.	Da Kid / Renegades	-	37
4.	Dr. Retro / Renegades	Amish People	35
5.	Orange / Puld	Cyberspace	28

Internet! Med en Amiga??

■ *Af Fini A. Alring*

Internet! Med en Amiga??
Det kan man sgu da ikke...
Er det ikke bare en gammel spillemaskine???

Ovenstående sætninger har mange Amiga-ejere efterhånden vænnet sig til når de snakker med uvidende syndere.

Men Amigaen er faktisk en fortrinlig Internet-terminal (computer), men som det p.t. forholder sig med Amiga-platformen, kniber det med godt kommercielt software. Sådan er det desværre også med Internet-programmer, hvis man sammenligner med den software der er til PC- og Mac-platformene. Men inden jeg kommer for godt igang, skal det lige siges at der findes utroligt godt Internet-software, hvoraf det meste kan skaffes i gratis demoversioner. Men før Amiga International kommer i sving igen, skal vi nok ikke regne med NetScape Corp. og de andre store web drenge.

Kom på nettet!

Det første man skal når man vil opkobles til Internet (alias inet og nettet) er at skaffe et inet-abonnement og et modem (Mindst 14,4k Baud). Har du ikke et modem i forvejen, er det nemmeste og billigste at købe en færdig pakke. Du skal også bruge en harddisk til at lagre internet-programmerne.

Opasia – Tele Danmark's inet-pakke indeholder et Lasat 33,6k Voice modem, en cdrom, og tre måneders abonnement. Opasia koster 1.199 kr.

Get2Net – En pakke fra en af de nye ISP'ere (Internet Service Provider) i Danmark. Den indeholder en cdrom, et US Robotics 33,6k faxmodem, og ét års abonnement. Get2Net koster 1.649 kr. Uden faxmodem 599 kr.

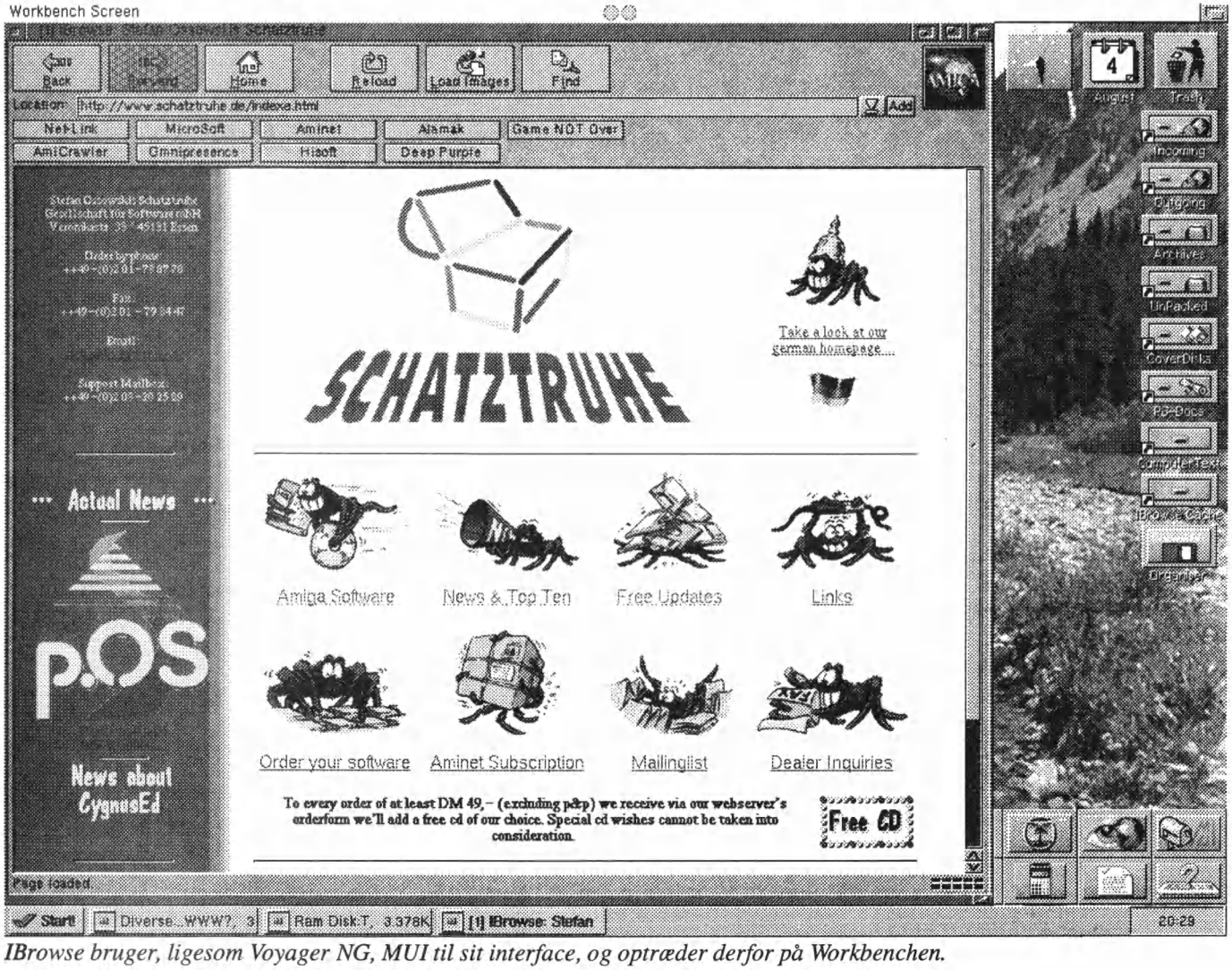
Hos de fleste Internet-udbyddere (ISP'ere) får man også tildelt en e-mail adresse.

Kast med Frisbee

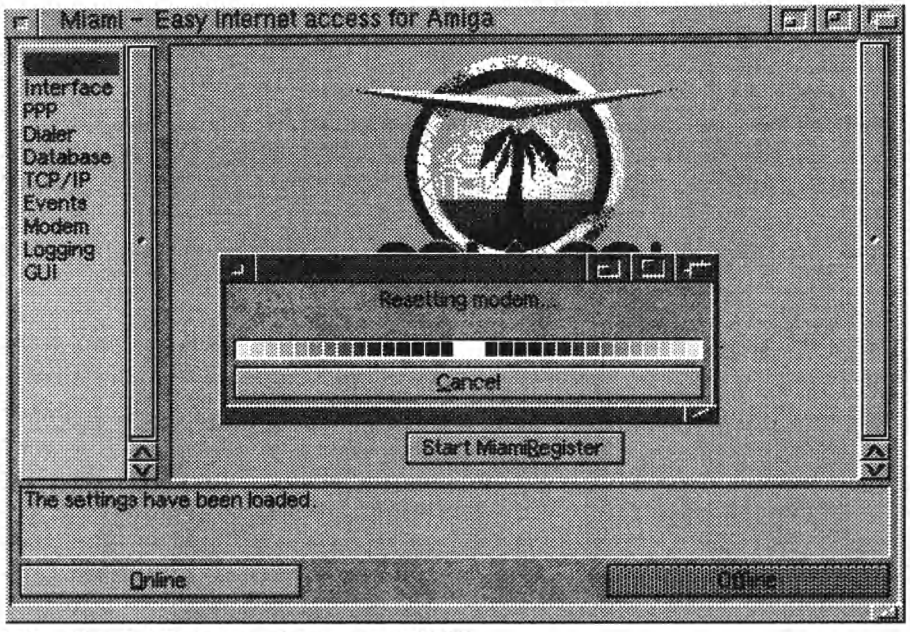
Hvad angår både Opasia og Get2Net cdrom'erne, så kan du roligt bruge dem som frisbee i haven eller på stranden, for der er intet Amiga-software på dem. Det må vi Amiga-ejere leve med og så skaffe det andetsteds.

Miami Tur/Retur

Når nu man har skaffet sig et abonne-



IBrowse bruger, ligesom Voyager NG, MUI til sit interface, og optræder derfor på Workbenchen.



Miami i opkalds-fasen – kræver også MUI...

ment og et modem, så skal man have en såkaldt **TCP/IP stak** for at kunne koble Amiga'en på nettet. De to bedste TCP/IP stakke er **AmiTCP** og **Miami**.

AmiTCP er for eksperterne, Miami er for alle – jeg bruger det selv, og det virker fortrinligt.

Miami er lavet af Holger Kruse som også er manden bag ReOrg – nok det bedste defragmenteringsprogram (langt ord!) til Amiga'en. Miami installerer som en drøm. Derefter skal man stort set bare angive hvilket modem man bruger, telefon og kodenummeret til din **ISP**'er.

Så er man klar; tænd modemet og tryk på 'Online'-knappen. *Du er nu koblet direkte til internettet. Fortsat god rejse i cyberspace...*

Surf på Web'et

Den mest attraktive del af Internet er World Wide Web (**WWW**). WWW består af de såkaldte web-sider, eller hjemmesider, som benytter tekst, grafik og lyd, som brugerflade.

Man skal bruge en 'Web Browser' for at kunne surfe på WWW. Amiga-platformen har p.t. tre ordentlige browsere.

IBrowse – En rigtig god browser der understøtter mange af de nyeste finesser. IBrowse sælges af Omnipresence Intl.

Voyager NG – En browser der kæmper side om side med IBrowse. VNG er lavet af Oliver Wagner fra Vaporware, manden bag mange af de bedste Internet-programmer til Amiga'en.

AWeb-II – En god browser fra AmiTrix. AWeb-II v3.0 er lige på trapperne og tegner til at blive en værdig konkurrent til IBrowse og Voyager NG. AWeb-II benytter **ClassAct** til den grafiske brugerflade (Både IB og VNG benytter **MUI**).

Hent software

FTP står for File Transfer Protokol. FTP bruges til at modtage og sende filer via internet.

Hvis du vil hente programmer m.m. via nettet er FTP klart det hurtigste. FTP benytter en filstruktur som brugerflade, så kan man hitte ud af programmer som 'Opus', så kan man benytte FTP.

AmFTP er nok den bedste FTP-klient til Amiga'en, lavet af Mathias Mischler og Oliver Wagner fra Vaporware. AmFTP har indbygget ADT (Aminet Download Tool), som automatisk henter en liste ned fra en Aminet-server med det nyeste software på Aminet. Men pas på! Når først du er på Aminet slipper du det aldrig af syne igen. De nyeste versioner af alle de Internet-programmer nævnt i denne artikel kan hentes på Aminet, du skal dog registrere da de fleste er shareware-programmer hvor der kræves en nøglefil for åbne visse funktioner.

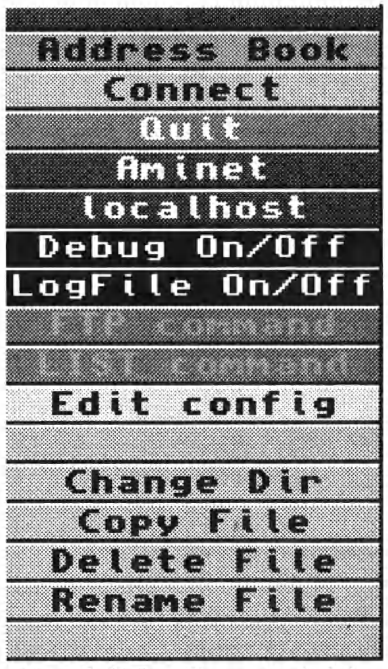
I **Opus 5.6 Magellan** (anmeldt i AA 6/97) kan man skrive en FTP-adresse (Aminet DK: sunsite.auc.dk port: 21) direkte i sti-feltet på Lister-vinduerne. Og derved kan du kopiere og slette filer på en ftp-server som om det var det var din egen harddisk.

Få dig en snak.

Internet Relay Chat (**IRC**) er et system der tillader at man kan chatte (snakke) med folk over nettet. Rent faktisk så skriver man til hinanden, men man kalder det at chatte. På IRC kan man oprette sine egne forummer (kanaler), eller deltage i dem der er oprettet af andre brugere. Du kan også chatte privat med enkelte personer og sende/modtage filer.

AmIRC er den bedste IRC-klient jeg nogensinde er stødt på. Endnu et rigtigt kvalitets-program fra Oliver Wagner, Vaporware. AmIRC benytter også MUI til sit GUI (Grafiske Brugerflade), hvilket bl.a. giver mulighed for drag'n'drop, skalérbare vinduer m.m.

I Danmark har blandt andre Aalborg Universitet IRC-server: **sunsite.auc.dk**. Prøv at deltage (Join'e) nogle af disse



DirOpus 5.6 Magellan er fra fødslen forberedt på FTP.

Amiga-forummer: *#AmigaDK, #Amiga, #Amigascene, #Amycoders og #Pixels.* IRC-klienterne kan lave en liste over de kanaler der er åbne på det pågældende IRC-net.

Jeg håber at du har fået blod på tanden og tilslutter din Amiga til Internettet. Jeg vender stygt tilbage med flere Internet-relaterede emner. På genlæs! ;-) □

Rundspørgen, del 1

– det første oversigts-billede

Vi har som bekendt haft en rundspørge igennem de forrige 3 numre af Amiga Advis, og nu er det tid til at kigge lidt på resultatet.
Rundspørgen blev bragt for at vi kunne få en ide om hvad vores læsere vil læse, hvilke interesser I har, hvilket Amiga-udstyr, -programmer osv.

Generelt

Dengang da spørgsmålene blev formulerede var det med et bestemt type svar i sigte, men ikke alle spørgsmålene er blevet opfattet ens, set ud fra spørgsmålenes formulering.

Dette er så en erfaring vi så kan bruge til næste gang der skal spørges om et eller andet, men det har også givet spørgsmålene nye facetter på godt og ondt.

Der er ialt 38 der har svaret, hvilket må siges at være meget få – specielt når den har kørt over 3 måneder og når den er opsat for at give læserne en mulighed for at fortælle os hvad de vil have.

Men nok om det – lad os nu koncentrere os om de svar der er kommet.

Spørgsmål 1

Hvad synes du bladet skal koste, hvor mange sider og i hvilken kvalitet?

Den nuværende kvalitet var sat til 5 med udgangspunkt i blad nr. 4–5/97. Denne kvalitetsfastsættelse er naturligvis tiltænkt trykningskvaliteten og ikke indholdet, da dette jo ikke umiddelbart kan benævnes med et tal.

En anden ting er at et par stykker har skrevet at det forekommer dem umuligt at give et bud, da de ikke kender til udgifterne forbundet med det, de evt. ville foreslå.

Det var heller ikke meningen at budene skulle sættes efter de faktiske forhold, da vi gerne ville vide hvad folk umiddelbart synes er rimeligt.

- Besvarelser med brugbare angivelser: 30
- Resultat: (gennemsnit)
- Kvalitet: 6,33
- Pris (kr.): 37,03
- Side antal: 48,40
- Bemærkning: De 3 tal skal ses i sammenhæng

Af andre kommentarer kan nævnes at der imellem var kommentarer som *"Hvis i nu får X antal kroner for bladet kan i jo reklamere"* og at det *"ikke burde være noget problem med farvesider, da PC-bladene jo for x antal kr. kan lave..."* Det er rigtigt nok at det kan PC-blade gøre. Formodentligt kan de gøre dette da de har et ca. 10 gange større salg for de mindstes vedkommende; flere læsere betyder flere reklamepenge osv.

Vores salg for nr. 4/97 er netop blevet gjort op til 439 stk. i butikkerne. Det skal ses i forhold til det alt for store oplag (3000 stk.) som man bliver nødt til at trykke når man ikke kender sit salg så man er nødt til at lave det butikkerne spørger efter. Dette vil dog efterhånden stabilises – her tænker jeg på oplag kontra salg – da det ovenstående er en direkte tilsætning. Der er desværre ikke andre måder finde ud af det på end at prøve. Samtidigt er det jo også et problem at folk skal finde os i butikkerne ved tilfældigheder. Dette har vi forsøgt at afhjælpe ved at sende en pressemeddelelse til forskellige aviser, hvilket resulterede i artikler og notitser i De Tre Stifttidender (Fyn, Århus og Aalborg), Politiken, Holbæk Amts Venstreblad og Kalundborg Folkeblad.

Så derfor – hjælp os med udbredelsen af vores blad og fortæl om det til alle de Amiga-ejere I kender hvis I ønsker en fortsat fremgang og udbredelse af Amiga Advis.

I al denne beklagelse vil jeg dog lige understrege at Amiga Advis er opbygget på baggrund af at vi først og fremmest ville have et blad og ikke at nogle skal tjene en løn ved det. P.t. er der ikke løn til skribenterne, ingen løn til redaktionen osv.

Så I behøver ikke frygte at vi lige pludselig ikke eksisterer mere. Skulle vi lige pludselig ikke være i kioskerne mere, så er det fordi vi er hoppet tilbage til den måde vi startede på, da grunden til at dette blad lever er et fælles ønske fra både redaktionen og vores skribenter om at have et dansk Amiga-blad. At hoppe tilbage til den form vi startede med vil sige at vi så igen kun sælges gennem forudbestillinger samt Betafon og lignende steder der sælges Amiga-udstyr. Men lad os nu se hvad de næste par måneder kan bringe af resultater – vi skal jo som nævnt lige opdages.

Nå, men vi må hellere komme tilbage til rundspørgen – generelt vil man gerne have mere læsestof, en lidt bedre trykningskvalitet og dette må så gerne koste 37 kr., og efter at have regnet lidt på tingene når den overstående oplags-/salgsproblematik har indstillet sig vil det måske være muligt med f.eks. 52 sider til omkring 36–37 kr. Kvaliteten kan vi godt forbedre til 6–7 stykker uden at fordyre processen med andet end en bedre printer. Den koster jo også noget, men vil være en engangsudgift.

Problem: Vil lige så mange fortsat købe bladet? Dette hænger naturligvis sammen med hvad det bliver fyldt med, men det vender jeg tilbage til om lidt.

Det er ikke kun et økonomisk spørgsmål, men også et spørgsmål om hvordan de evt. 12 ekstra sider skal laves. Dels kræver det en håndfuld flere skribenter, dels en opdeling af vores deadlines mht. de ting der ikke er dagsaktuelle som f.eks. artikler i modsætning til nyheder o.l.

Vores DTP-mand kommer fra Bornholm og er her på redaktionen ca. en uges tids, afhængigt af hvordan han kan bytte rundt på sine vagter på arbejdet. Skal han kunne nå at sætte et 52-siders blad op, kræves det at han har lavet en god del på forhånd. Så dette problem skal altså også have en løsning. ▶

OK, hvad så med indholdet? Tro mig, der er stof nok at tage fat på; det kræver som nævnt tidligere flere skribenter og hvad indholdet angår har vi jo netop stillet jer det spørgsmål for at finde ud af det. Desværre kan det først komme med i næste nummer af bladet. Men lidt kan jeg da sige om det. Vores blad mangler hardware-anmeldelser, flere interviews med Amiga-udviklere (ikke spil, da Morten klarer det udmærket i forvejen), en fast "Månedens læser-billeder", to siders postkasse, flere kurser – f.eks er der stor stemning for programmering og raytracing – og musik er også et forsømt område osv.

Der er mange muligheder og I har givet mig en prioriteringsliste via besvarelsen og så kommer det an på hvilke skribenter der er at gøre godt med. Husk nu bare at intet er besluttet endnu, der er kun tale om en mulig udvikling. Jeg vender tilbage i næste nummer med resultaterne af rundspørgen. □

Konkurrence

■ Vi har over de to sidste numre kørt to forskellige konkurrencer med gavesponserede præmier, men vi har ikke modtaget nogen bidrag.

Det spørgsmål jeg godt kunne tænke mig at få svar på er hvorfor? Er det fordi det er sommer? Er det fordi det var nogle dumme konkurrencer?

Grunden til at jeg gerne efterlyser et svar er at jeg godt vil vide hvilke konkurrencer der duer og hvilke der ikke gør.

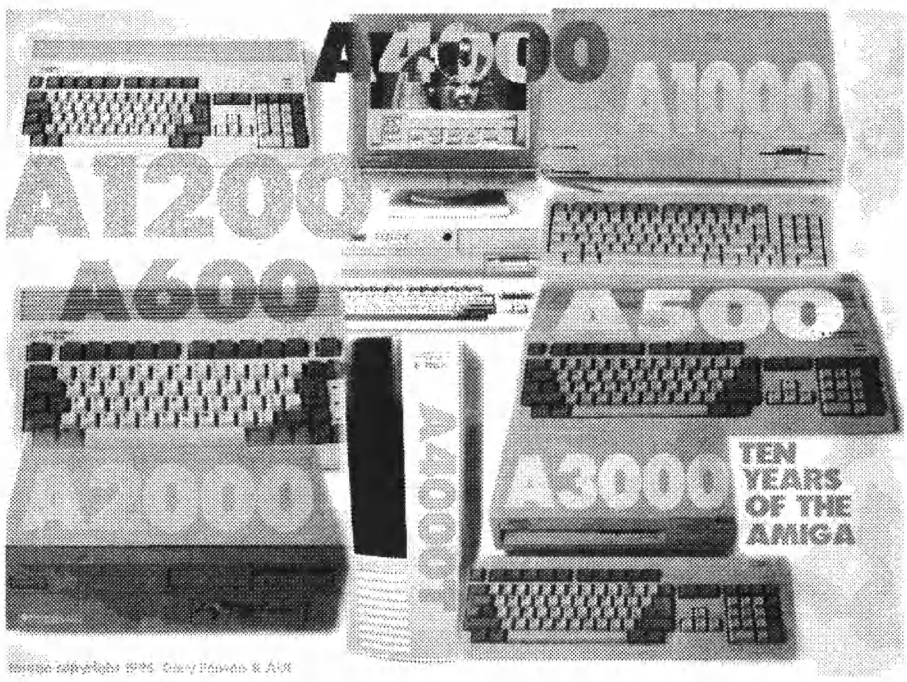
Og nu til sagen

Ok, nok om det. Vi har et stk. ImageVision fra Epic Data som vi gerne vil af med, så her er en ny konkurrence som de fleste med lidt alm. viden om Amiga'en kan deltage i.

Kig godt på billedet. Hvilke Amiga-modeller mangler?

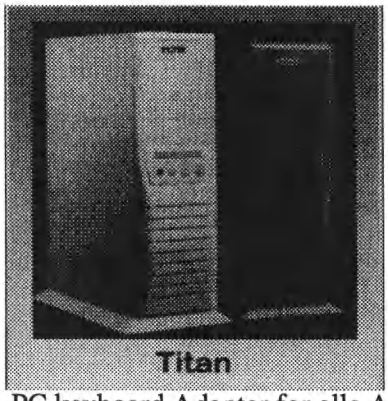
Kan du svare på det, kan du være heldig at vinde et stk. ImageVision.

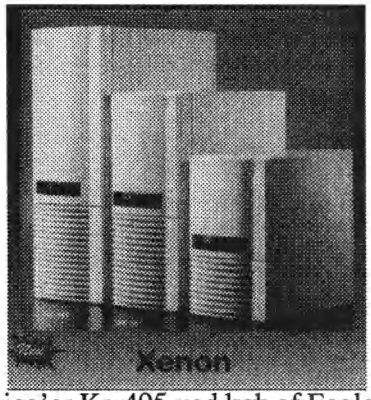
Svaret skal være os i hænde senest den 29/8-'97. □

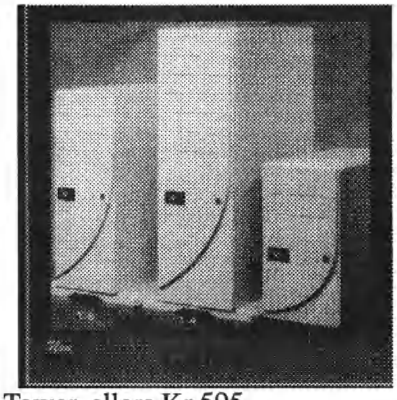


Kiwi Multimedia I/S

Amiga 1200 & 4000, & 4000T Towers fra Eagle's







Ring og få tilsendt vores nye katalog

Harddisk Ring !
CD-Brænder Ring !
Dat streamer Ring
Printer Ring !
Genlock Ring !
Amiga Software Ring !
Evt. Spørgsmål Ring !

PC keyboard Adapter for alle Amiga'er Kr. 495 ved køb af Eagle Tower, ellers Kr 595.
Power Supply 230W Kr. 595

KIWI MULTIMEDIA I/S
Film & Videolaboratorium
Lerager 60
DK-3600 Frederikssund, Denmark
Tel: 20-994689 & Fax/Tel: 47-389638

KIWI MULTIMEDIA I/S
Film & Videolaboratorium Tec.
Hvidovrevej 128, OPG 15, 1TV
DK-2650 Hvidovre, Denmark
Tel: 36-480089

Spørgsmål vedr. Amiga-Towers & Zorro slots:

Tel: 53-572419 Carsten P.
Tel: 20-994689 Shiraz K.

POWERED BY EXECUTIVE

■ *Af Anders Drejer*

Amiga'en er jo berømt for sin multitasking, men jeg tror nok at vi alle på et eller andet tidspunkt har undret os over denne påstand (uden at ville indrømme det). Hvem har ikke prøvet at skrive et stort dokument ud fra f.eks. WordWorth, og så har startet et andet program op, imens der bliver arbejdet med udskriften i baggrunden – behøver jeg et spørge om det tager laaaaaang tid? Executive hævder at kunne gøre noget ved denne tilstand – din multitasking skulle simpelt hen blive bedre!

Filosofien bag Executive

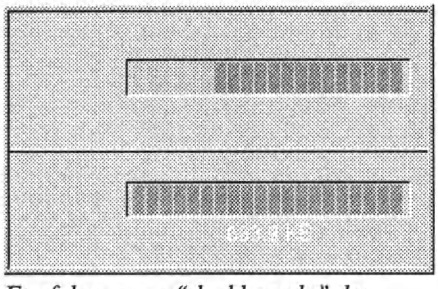
Executive består af en "server" og nogle "clients". Serveren ligger i baggrunden og styrer fordelingen af dine ressourcer (CPU-tid), mens klienterne er forskellige hjælpeprogrammer.

Amiga'ens multitasking-system kaldes "preemptive prioritized Round-Robin". Hver opgave (task) har en prioritet, og den opgave der har den højeste prioritet får mest CPU-tid. Amiga'en har "fixed" prioriteter og de fleste brugeropgaver har en prioritet på -1, 0 eller 1. Device drivers har en prioritet på 5, harddisk partioner og diskdrev ligger på 10, mens den højeste prioritet normalt er 20 og den gives til input.device (mus og keyboard). "Fixed" prioriteter har den ulempe at den kan føre til "udsultning" af en opgave hvis dennes prioritet er for lav og der samtidig kører en opgave med høj prioritet. I manualen beskrives et eksempel på en computer der skulle lukkes ned i 1973, men hvor der stadig kørte en lavprioritets opgave tilbage fra 1967!! I følge manualen har hverken UNIX, OS/2, Windows NT eller Windows 95 denne ulempe! Executive påstår at kunne løse dette problem. Man kan selvfølgelig også selv prøve at løse problemet ved manuelt at gå ind og ændre på et programs prioritet alt efter den aktuelle situation, men det er ikke altid lige nemt at forudse hvad der virker bedst i forskellige situationer.

At Amiga'ens operativsystem er "preemptive" betyder at operativsystemet kan tvinge én opgave til at afgive CPU-tid til en anden opgave, og det er det Executive benytter sig af. Executive sørger altså for en bedre fordeling af computerens ressourcer. Der hvor det især kan mærkes, er når man starter et program op mens et andet ligger i baggrunden og arbejder. Når en sådan situation opstår er det Executive's opgave at sørge for, at der tildeles den nye opgave noget ekstra CPU-tid. Nu vokser træerne jo ikke ind i himlen, for det betyder jo selvfølgelig at andre opgaver mister denne CPU tid, men de fleste vil jo nok give mig ret i at det ikke betyder så meget om en udskrivning af 50 girokort forsinkes med 12 sekunder, mens det er meget irriterende at skulle vente i 14 sekunder på at starte en lille teksteditor op, når man faktisk kan gøre det på 2 sekunder!

Installeringen

Før jeg skulle installere Executive læste jeg lidt i manualen, og jeg må sige at det var lige før jeg opgav på forhånd, for jeg kom ved et uheld til at læse et afsnit der handlede om operativsystemets måde at multitaske på, og det er jo en smule teknisk og måske lidt uklart for os dødelige jordlinge. Efter at have siddet i lotusstilling og mediteret et øjeblik besluttede jeg dog at gå i gang, så det var med svedige hænder jeg startede installeringsprogrammet. Det skal dog bemærkes at ingen gamle filer overskrives, og at der desuden er et afinstallerings-program med så man kan fjerne Executive med et dobbelt museklik på et ikon – dejligt! Der er selvfølgelig ikke noget at frygte, for det hele kører problemfrit. Man bliver kun spurgt om (i ekspertmode) hvor man vil have placeret Executive, hvilke ikoner man vil have installeret (almindelige/MagicWB i med-res eller almindelige/MagicWb i Hi-res), et par spørgsmål om et par libraries, sprog (desværre ikke noget dansk – endnu). Til sidst bliver man præsenteret for en oversigt over flere almindeligt brugte programmer, hvor man skal "krydse" dem af

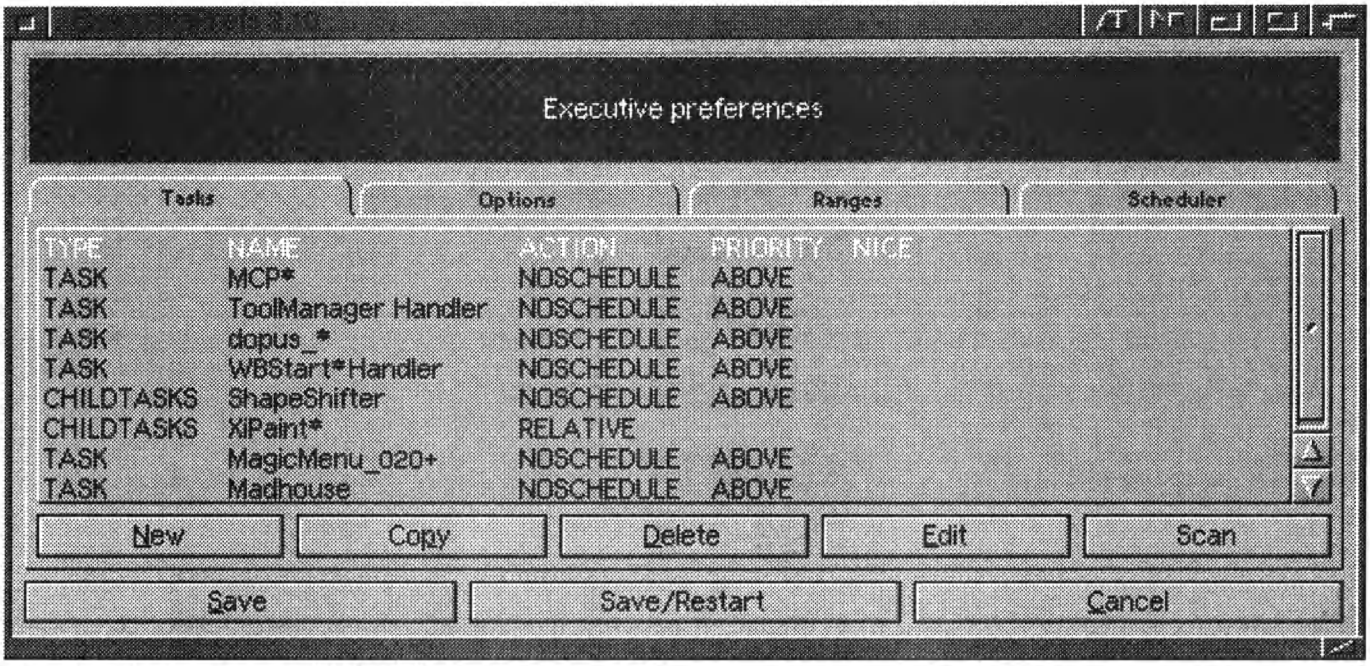


Et af de mange "dashboards" der følger med viser CPU og hukommelse.

Executive 2.10

Forfatter:
Petri Nordlund
Systemkrav:
OS 2.04+
ARexx-port:
Nej
Localesupport:
Ja
?Ware:
Shareware (DKR 100/DM 20)
Begrænsninger:
Nogle få, men fungerer også i den uregistrerede version

Ydelse 11
Brugervenlighed...10



Executives Prefs-program i MUI-versionen.

som man bruger (det kan selvfølgelig ændres senere). Dette skyldes at flere programmer har visse "problemer", og disse kræver nogle specielle indstillinger som så er lavet på forhånd. Disse forhåndsindstillinger kaldes en "Magic wand" (en magisk tryllestav). Herefter re-starter man computeren, og Executive ligger nu i baggrunden og gør dit liv mere behageligt.

Så kører vi

Efter en re-start er Executive aktiv og man behøver tilsyneladende ikke gøre mere end det der er lavet under installeringen for at få Executive til at køre problemfrit. For "pilfingrene" er der dog mulighed for at lave lidt finjusteringer af Executive's virkemåde, bla. findes der seks forskellige metoder for Executive at planlægge fordelingen af CPU tid, ligesom der er et eksternt program der hedder Commander hvormed man kan ændre på alle opgavers prioriteter. Et andet eksternt program er ALoad som viser det aktuelle CPU-forbrug. ALoad findes ligesom de fleste af programmerne i en GadTools-version og i en MUI-version. Desuden understøtter Executive flerbruger filsystemet "MultiUser".

Virker det så?

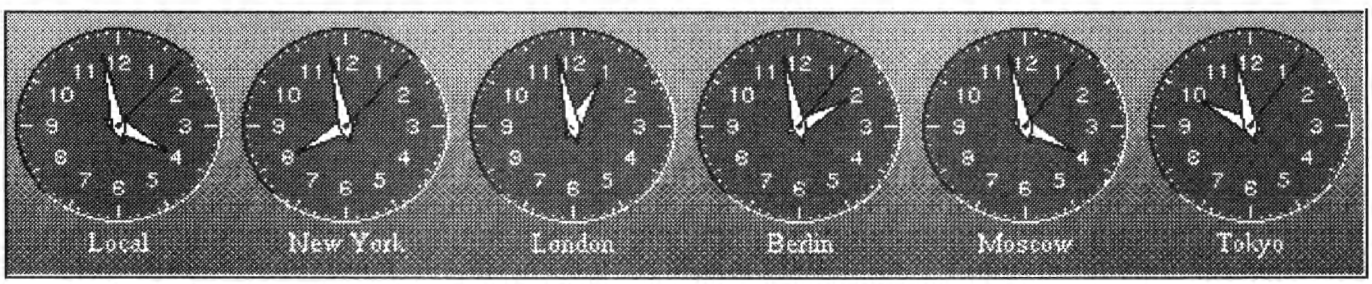
Før jeg installerede Executive tog jeg tid på opstarten af to programmer – en uden andre opgaver der kørte i baggrunden og en med WordWorth (WW) startet op og i gang med at udskrive et dokument. Efter installeringen foretog jeg den samme lille test, og resultatet taler vel for sig selv:

- *Opstart af PageStream 3.2 alene (uden Executive installeret):* **19 sek**
- *Opstart af PageStream 3.2 mens WW printer* ***uden*** *Executive:* **58 sek**
- *Opstart af PageStream 3.2 mens WW printer* ***med*** *Executive:* **23 sek!!**
- *Opstart af PageLiner alene (uden Executive installeret):* **2 sek**
- *Opstart af PageLiner mens WW printer* ***uden*** *Executive:* **14 sek**
- *Opstart af PageLiner mens WW printer* ***med*** *Executive:* **2 sek!!**

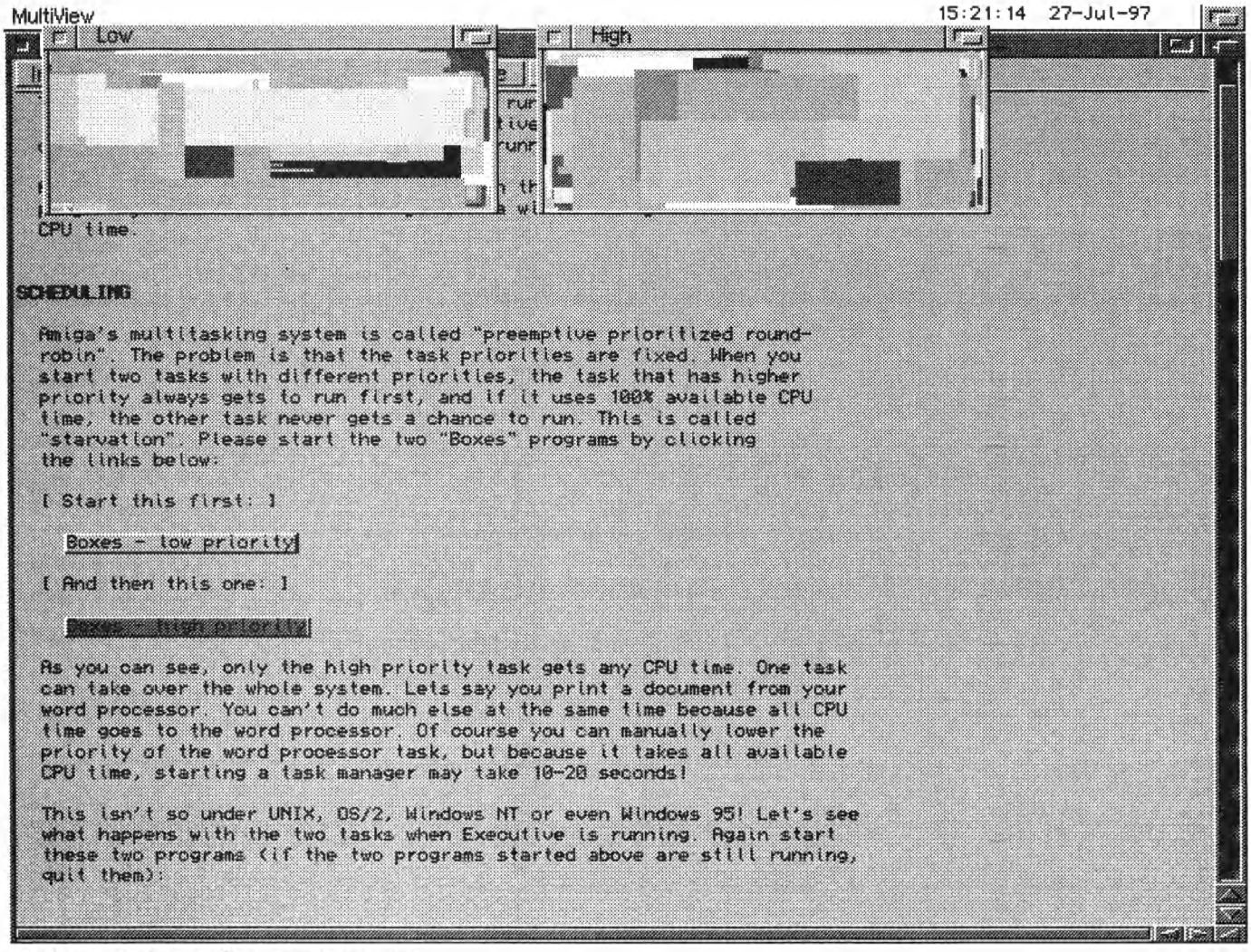
Det lyder jo næsten for godt til at være sandt, men det virker altså bare. Jeg har i skrivende stund brugt Executive i tre uger, og jeg mener ikke at de "guru'er" jeg har haft i denne periode specielt kan relateres til Executive. Det eneste jeg har bemærket er, at der kan opstå små "pauser" ind imellem hvor skærmen fryser i få splitsekunder. Det mener jeg ikke er sket tidligere, men hvis det er den eneste pris, ud over 20DM, der skal betales for at få Executive til at arbejde, så er det en pris jeg er villig til at betale.

Manualen

Som tidligere sagt så indeholder manualen – som i øvrigt er særdeles velskrevet (og stor – ca. 140 A4-sider i fontstørrelse 10!) – en hel del teoretisk snak omkring multitasking. Selvom det umiddelbart virker lidt teknisk og måske uinteressant for den almindelige bruger, så giver det dog en forståelse af de problemer der er med Amiga'ens multitasking. Desuden indeholder den et afsnit der vha. nogle vinduer med mønstre der hele tiden er i bevægelse



Det er kun et spørgsmål om tid, som man plejer at sige...



Et eksempel på en velfungerende tutorial.

fortæller om Executive's virkemåde. Det er en særdeles smart måde at gøre det på, og efter at have gennemgået afsnittet har man med garanti fået en større viden om Amiga'ens multitasking og Executive's indflydelse på denne. Som nævnt tidligere, så er der visse programmer der har problemer i forhold til Executive. I den forbindelse nævnes VINCI som er en tekst view'er fra den danske programmør Martin Wulffeld, men i den nye version af VINCI (ver 2.6) er dette problem løst, ligesom virusprogrammet EXTRUDER fra samme herre også skulle være blevet "Executive-venligt".

Det løse

Executive indeholder også et Dashboard (instrumentbræt), som i manualen betegnes som "... the mother of all meters". Her kan man få vist tiden rundt omkring i verden, dags dato og tid, VVM-oplysninger, SANA-II status m.m. Jeg har dog valgt at springe let hen over denne del, da den ikke har noget med forbedringen af Amiga'ens multitasking at gøre.

Registrering

Når (og ikke hvis) man bestiller en registreret version af Executive kan man betale med alverdens valuta, bla. gode danske kroner (éthundrede for at være nøjagtig), så der er ikke nogen undskyldninger med at man har svært ved at nå ned i banken og få vekslet til udenlandsk valuta, eller at man ikke har lyst til at betale de ca. 24 kr. det koster i vekslegebyr. Heller ikke problemer med udskrivning af registreringsblanketten skulle volde de helt store problemer da den ligger i både ASCII-, FinalWriter-, DVI-, og PostScript-format. Desuden ligger den som et billede (i IFF-format) og sidst men ikke mindst er der et lille program som genererer en registreringsformular med de nødvendige oplysninger i ASCII-format (efter at man selvfølgelig selv har svaret på de spørgsmål man bliver stillet).

Hvis man er flere der bestiller sammen er der også en favorabel rabatordning:

3–4 registreringer = 20% rabat
5–7 registreringer = 30% rabat
8+ registreringer = 40% rabat

KONKLUSION

I Fini A. Alring's artikel i Amiga Advis 3/97 om "Workbench – Rejsen fra standarden..." bliver Executive nævnt ganske kort til sidst, hvor han meget rammende siger: "Når først det (Executive) er installeret, lægger man ikke mærke til det, fordi det virker så naturligt. Men fjerner man det igen, vil man til tider bande og lide af hårtab over at det ikke er der...". Mere er der vel ikke at sige til det...!

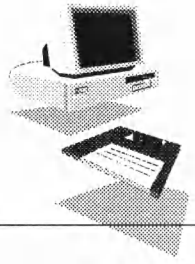
Executive 2.10 kan du bl.a. få på Aminettet (util/misc/Executive.lha), Aminet CD 19 og hos PD Bornholm. □

Amiga Soft

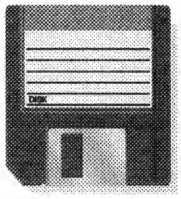
Jernbanevej 47, 4450 Jyderup, Tlf. 59 20 91 10, Fax. 59 20 91 10, tlf.-tid 16:00–21:00
E-mail: Asoft@post5.tele.dk

Så er der kommmet gang i produktionen af CDRom-spil til vores allesammens Amiga. Vulcan Software lægger ud med The Strangers som nu er

på gaden til en pris á 260,- kr. Men også Uropa² er lige på trapperne – den skulle ifølge Vulcan udkomme her i august, så hold øjnene og ørerne åbne!



Med venlig hilsen
Amiga Soft
v./ Peter B. Hvas
Jernbanevej 47, 4450 Jyderup
Tlf. 59 20 91 10 Fax. 59 20 91 10
Telefontid: 16.00–21.00
E-mail: ASoft@post5.tele.dk



Worms D.C. 245,- kr.

Programmer & Div. på CD & Disk

Amiga-CD Vol.3	149,- kr.
Amiga-Tools	295,- kr.
Aminet 1-16 (pr. stk.)	99,- kr.
Aminet 13	75,- kr.
Aminet 17	119,- kr.
Aminet 18	119,- kr.
Aminet 19	119,- kr.
Aminet 20	119,- kr.
Aminet Set 1	259,- kr.
Aminet Set 2	259,- kr.
Aminet Set 3	259,- kr.
Aminet Set 4	259,- kr.
Aminet Set 5	259,- kr.
Developer V 1.1	99,- kr.
Directory Opus 5.6 Magellan	495,- kr.
Geek Gadgets 2 - p.OS	125,- kr.
Meeting Pearls 3	79,- kr.
Meeting Pearls 4	79,- kr.
Mods Anthology	259,- kr.
Multimedia Toolkit 2	294,- kr.
Network CD 2	225,- kr.
Parallel port joystick adapter	179,- kr.
Pc. Analog joystick til Amiga	179,- kr.
Personal Paint 7 CD	489,- kr.
PreRelease P.OS	195,- kr.
Xi-Paint	99,- kr.

Spil på CD & Disk

688 Attack Sub	124,- kr.
Alien Breed 3D	199,- kr.
Alien Breed 3D 2	275,- kr.
Bograts	150,- kr.
Boppin	94,- kr.
BurnOut AGA	250,- kr.
Bully's Sporting Darts	128,- kr.
Champ. Man. 94 Update	99,- kr.
CD32: Bump'n'Burn	35,- kr.
CD32: Battle Chess	250,- kr.
CD32: Humans	219,- kr.
CD32: Lemmings	110,- kr.
CD32: Myth	75,- kr.
CD32: Quik	95,- kr.
CD32: Ryder Cup	299,- kr.
CD32: Sensible Soccer	299,- kr.
CD32: SleepWalker/Pinball	245,- kr.
CD32: Super Skidmarks	165,- kr.
CD32: The Chaos Engine	35,- kr.
CDTV: Town With No Name	50,- kr.
CDROM: Erben Der Erde	237,- kr.
CDROM: The Strangers	275,- kr.
Coala	225,- kr.
Daily Double Horse Racing	85,- kr.
Deluxe Strip Poker 2	75,- kr.
F-29 Retaliator	124,- kr.

Spil på CD & Disk

Flight of the Amazon Queen.	305,- kr.
Gloom Deluxe	215,- kr.
Hillsea Lido	169,- kr.
International Golf	75,- kr.
JetPilot	187,- kr.
Kick Off '96	200,- kr.
Mig-29 Superfulcrum	125,- kr.
PowerMonger	124,- kr.
Playdays	85,- kr.
Piracy	75,- kr.
Realms	124,- kr.
Shadow Of The Beast III	75,- kr.
Shaq Fu	124,- kr.
SCI~FI	75,- kr.
Super Tennis Champs	165,- kr.
Tennis Cup 2	85,- kr.
The Cold War Is Over	85,- kr.
The Strangers CDROM	275,- kr.
Treble Champions 2	95,- kr.
TimeKeepers	169,- kr.
TimeKeepers Expansion	89,- kr.
Tiny Troops	245,- kr.
Virtual Karting	275,- kr.
Valhalla & The lord of infinity	195,- kr.
Valhalla Before the war	195,- kr.
Valhalla & The foress of eve	235,- kr.

Der tages forbehold for trykfejl og udsolgte varer.

HippoPlayer
– Verdens bedste moduleplayer

■ *Af Bent S. Hansen*

Det er altid en fornøjelse at se programmer som ganske enkelt løser deres opgave perfekt. Et sådant program er HippoPlayer.

Der findes adskellige share- eller freewareprogrammer af meget svingende kvalitet som kan afspille musikmoduler under workbench, uden at man ligefrem behøver et decideret musikprogram, som f.eks. ProTracker eller OctaMED.

Disse programmer kaldes normalt for 'players' eller 'module-players', og det er lige præcist sådan et program HippoPlayer er.

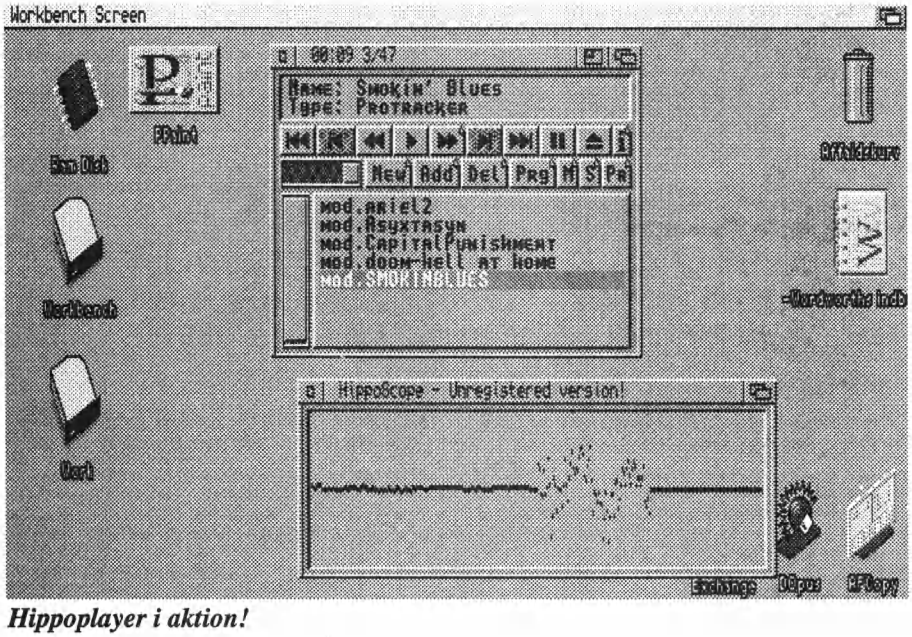
Se, en flodhest!

Når HippoPlayer (HP) er blevet installeret vha. det medfølgende installationsscript som giver én mulighed for at vælge hvilke dele af programmet man vil installere og hvilket ikon det skal bruge (4 farver, MagicWB eller NewIcons), startes det hurtigt med et dobbeltklik. HP åbner så et lille vindue på WB-skærmen, som afspilningen af moduler kan kontrolleres fra.

Dette vindue indeholder således et kontrolpanel med de knapper der normalt også er at finde på de fleste CD-afspillere, og vinduet kan gøres lille med et enkelt muse-klik.

Programmerbar flodhest

HippoPlayer kan selvfølgelig afspille moduler enkeltvis som kan vælges fra en fil-lister, men flere moduler kan også vælges samtidigt. Disse vil så blive føjet til en liste som vises sammen med kontrolpanelet. Nu kan man klikke mellem modulerne på listen som man vil, eller man kan gemme listen på harddisken. Denne liste vil så komme til at fungere som et program som man til enhver tid kan hente ind i HP igen. Dette giver én mulighed for at sortere sine moduler i flere programmer alt efter stilart. Når man så får lyst til at høre en bestemt genre behøver man blot at vælge det rigtige program, og HP vil sørge for resten!



Hippoplayer i aktion!

HippoPlayer 2.38

Forfatter:
Kari-Pekka Koljonen
Systemkrav (min.):
Kickstart 1.2
reqtools.library (inkluderet)
?Ware:
Shareware (Registrering: $9)
Begrænsninger:
ingen

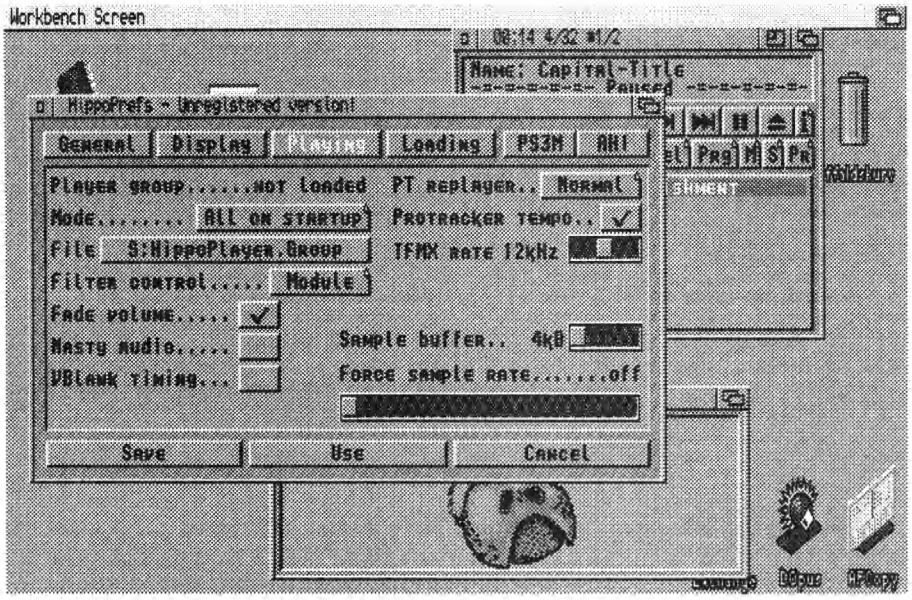
Ydelse 11
Brugervenlighed ... 11

Selvfølgelig er der også mulighed for til enhver tid at tilføje eller slette moduler fra programmet som man lyster.

En jungle af funktioner

Foruden det omtalte kontrolpanel med knapper som play, frem, tilbage, pause og skip er der også en række andre funktioner. Man kan f.eks. kontrollere volumen, åbne et vindue med en eller anden form for "scope" (Quadroscope, spectrum analyser eller det specielle HippoScope – se billederne!) eller åbne et andet vindue med informationer om det aktive modul, hvor man også kan se navnene på de brugte samples. Desuden har HP en masse småfunktioner som kan konfigureres på kryds og tværs, f.eks:

- Random-funktion (HP afspiller de programmerede moduler i tilfældig rækkefølge).
- Fade volume (HP fader musikken ud inden afspilningen af næste modul på listen).
- Time out (Modulet afsluttes efter 0 til 24 timer – god til uendelige moduler).
- HP kan hente et bestemt program under opstarten.



Hippoplayers advancerede Preference-system.

Desuden kan der anvendes en hvilken som helst størrelse 8-skrifttype. Der er mulighed for at definere forskellige funktionstaster til forskellige programmer og HP kan indstilles til at åbne på andre skærme end Workbench-skærmen.

Udpakker filer

En anden funktion som programmet har går hurtigt hen og viser sig yderst anvendelig: HP kan nemlig indstilles til at benytte pakkeprogrammerne ZIP, LHA og LZX. På den måde kan HP indlæse musik, som er pakket og afspille dem uden man selv behøver døje med at pakke dem ud.

Funktionen forudsætter naturligvis at man har ZIP, LZX eller LHA-programmerne i forvejen, men disse er relativt enkle at anskaffe sig som shareware.

Fordelen er nu, at hvis man har hentet 500 stykker musik fra aminettet, hvor snart sagt alle modulerne er pakket med LHA, behøver man ikke at sidde og pakke dem alle sammen ud inden man kan høre dem – efter min mening en stor fordel, som sikkert også kan vise sig anvendelig hvis man er indehaver af nogle af Aminet-CD'erne eller bare ikke vil fråse med sin harddiskplads.

Mange formater

Før jeg opdagede HP havde jeg flere forskellige module-players, til de forskellige formater der findes. Disse har jeg imidlertid smidt langt væk da de nu er ganske unødvendige. HP understøtter nemlig næsten alle formater der er værd at understøtte, f.eks.: ProTracker, SoundTracker, OctaMED, TFMX og SID. Derudover understøttes PS3M og AHI også. Sidstnævnte er et slags driver-baseret lydsystem som bla. kan give adgang til endnu flere formater samt brugen af lydkort.

ARexx og CLI

Et andet område hvor HP gør sig bemærket er i forbindelse med Arexx. HP har en mængde ARexx-kommandoer tilknyttet som giver én mulighed for at udnytte HP i forbindelse med andre programmer, alt efter hvor god man er til det med ARexx. Programmøren gør dog opmærksom på at netop denne del af programmet ikke er 100% gennemtestet, hvorfor der måske kan ske uventede ting...

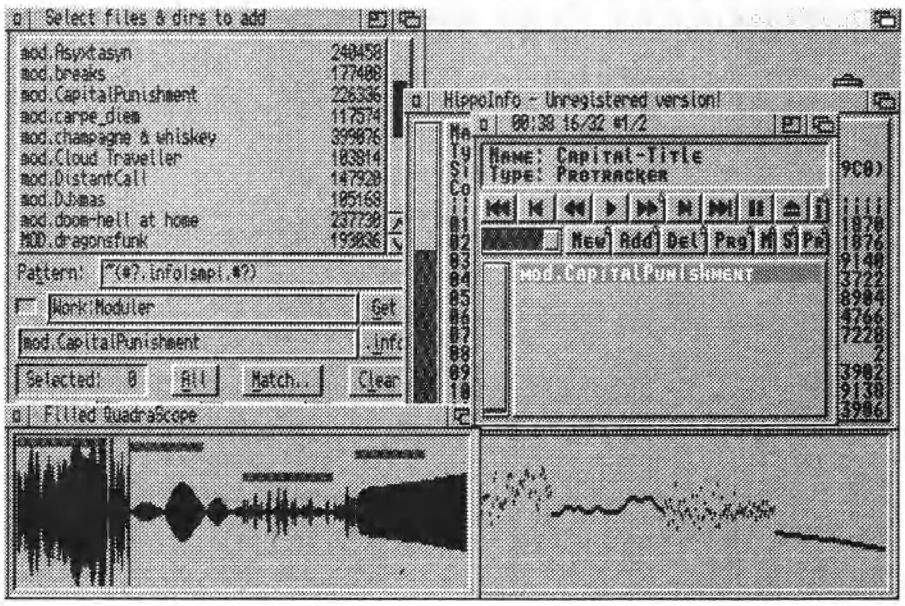
HP kan også bruges under CLI. Hvis man smider programmet i C-skuffen under sin Workbench, kan man med en enkelt kommando få HP til at starte op og afspille et valgt modul eller program. Dette kan f.eks. være nyttigt hvis man, som jeg selv, sidder med en lidt ældre version af DirOpus, som har lidt problemer med at afspille nyere musikformater.

KONKLUSION

Som sagt besidder HP en mængde funktioner som naturligvis ikke alle er beskrevet i denne anmeldelse. Disse, sammen med evnen til at indlæse så mange forskellige formater og muligheden for at afspille moduler som ikke er pakket ud, sender så afgjort HP afsted mod førstepladsen på "moduleplayer-hitlisten", og efter min mening når den den også. De medfølgende manual-filer er (vel)skrevne i Amigaguide-format og gør det enhver manual skal, nemlig give en letoverskuelig og enkel forklaring af programmets funktioner.

Hvis man har en stak moduler liggende på sin harddisk som man kan lide at høre, så er der altså ingen grund til ikke at anskaffe sig HP, for det korte af det lange er at HippoPlayer er en moduleplayer der kan anvendes til flere forskellige formål.

HippoPlayer er fundet på Aminettet. □



Jep, Hippoplayer er avanceret!

Helt ud på Internet

Del 9: Grundkursus i hjemmesider, fortsat

■ *Af Ole Friis Østergaard*

Så er vi nået afslutningen på vores minikursus i HTML. Denne gang vil vi se på de såkaldte skemaer (engelsk: tables) som kan give dig mere kontrol over dine hjemmesiders layout.

Et skema opbygges af *celler* som er inddelt i *vandrette rækker*. Hvis du før har arbejdet med regneark har du sikkert ikke problemer med at forstå idéen bag skemaer, men selv hvis du ikke har arbejdet med regneark skal du ikke give op. Her på siden ser du et billede der viser hvordan rækker og celler er organiseret.

Række 1, celle 1	Række 1, celle 2	Række 1, celle 3
Række 2, celle 1	Række 2, celle 2	Række 2, celle 3

Sådan organiseres rækker og celler.

Det grundlæggende sæt *tags* du skal kende når du skal lave skemaer er <TABLE> og </TABLE>. Inden for disse to tags kan du bruge flg. to sæt tags som *ikke* må bruges udenfor:

- <TR> og </TR>
- <TD> og </TD>

<TR>-sættet bruges til at omgive en *række*, mens <TD>-sættet bruges til at omgive en *celle*. På denne måde bliver teksten i en enkelt celle altså omgivet af hele 3 "lag" tags, nemlig <TABLE>, <TR> og <TD>. Et eksempel:

```
<TABLE>
<TR>
<TD>Række 1, celle 1</TD>
<TD>Række 1, celle 2</TD>
<TD>Række 1, celle 3</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Række 2, celle 1</TD>
<TD>Række 2, celle 2</TD>
<TD>Række 2, celle 3</TD>
</TR>
</TABLE>
```

Hvis du skriver dette i et HTML-dokument vil dokumentet i en browser se ud som billedet her på siden.

Udseendet

Hvis du vil have en synlig kant omkring hele skemaet og omkring hver celle kan du indsætte "BORDER" i <TABLE>-tag'en, altså <TABLE BORDER>. Hvis du også vil bestemme hvor tyk kanten skal være, skriver du bare <TABLE BORDER="x">, hvor x er tykkelsen i pixels.

Bredden af hele skemaet og af hver celle kan bestemmes præcis som vi gjorde med de vandrette streger, altså ved at indsætte "WIDTH=..." i tag'ene. Læg dog mærke til en meget vigtig detalje her: Hvis du angiver WIDTH=50% i <TABLE>-tag'en, altså <TABLE WIDTH=50%>, så kommer *hele* skemaet til at fylde halvdelen af siden ud i bredden. Men hvis du angiver WIDTH=50% i en <TD>-tag, så betyder dette at den pågældende celles bredde bliver halvdelen af *skemaets bredde*, altså *ikke* halvdelen af hele *sidens bredde*.

Avanceret formatering

Indtil videre har vores skemaer bestået af lige mange celler i hver vandret række. Og lige mange celler i hver lodret kolonne for den sags skyld. Men hvis vi for alvor skal bruge skemaerne til at peppe vores sider op, er vi nødt til at gøre noget ved denne begrænsning!

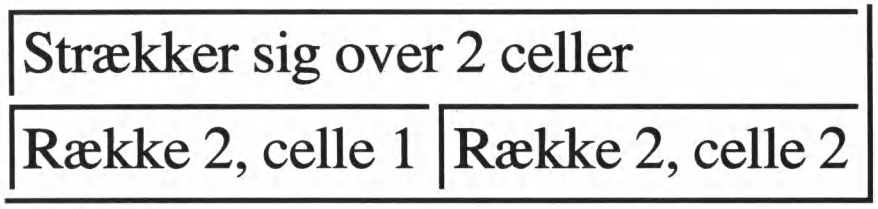
I <TD>-tag'en kan du indsætte "COLSPAN=x" hvor x er antallet af kolonner din celle skal strække sig over. Se f.eks. på dette eksempel:

```
<TABLE BORDER=1>
<TR>
<TD COLSPAN=2>Strækker sig over 2 celler</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Række 2, celle 1</TD>
<TD>Række 2, celle 2</TD>
</TR>
</TABLE>
```

Hvis du indsætter dette i et HTML-dokument vil det i en browser komme til at se ud som vist på modstående side.

Række 1, celle 1	Række 1, celle 2	Række 1, celle 3
Række 2, celle 1	Række 2, celle 2	Række 2, celle 3
Række 3, celle 1	Række 3, celle 2	Række 3, celle 3

Grundlæggende brug af <TR> og <TD>.



Brug af COLSPAN.

På samme måde kan du indsætte "ROWSPAN=x" i <TD>-tag'en. Et eksempel:

```
<TABLE BORDER=1>
<TR>
<TD ROWSPAN=2>Række 1, celle 1</TD>
<TD>Række 1, celle 2</TD>
</TR>
<TR>
<TD>Række 2, celle 1</TD>
</TR>
</TABLE>
```

Hvordan dette ser ud i en browser kan du også se på modstående side.

Som et sidste kuriosum skal det nævnes at indholdet af en skemacelle kan være hvad som helst som du normalt kan sætte på en side, det være sig tekst med forskellige tekstegenskaber (fed, kursiv, understreget), billeder, links, vandrette streger... og naturligvis også tabeller!

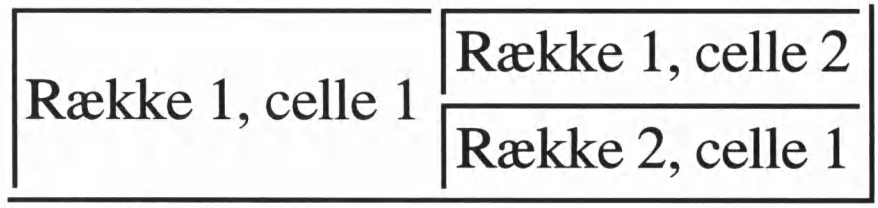
Det var det

Ved hjælp af de skemafunktioner som er gennemgået denne gang kan du rent faktisk lave nogle meget flotte effekter på din hjemmeside. Alt hvad det kræver er at du tænker lidt kreativt når du bruger funktionerne. Du kan få styr på præcis hvor du vil have tekst i forhold til grafik, du kan spalteinddele tekst på din hjemmeside, du kan... ja, kun fantasien sætter grænser!

Apropos fantasien, så er der over hele verden folk som har masser af idéer til hvordan man kan lave HTML-dokumenter, og derfor bør du for fremtiden tage et godt kig på de hjemmesider du støder på. Alle Amiga-browsere har mulighed for at vise selve HTML-teksten i et separat vindue, og på den måde kan du lure andre folk mange fiduser af. Se og lær!

Og med disse ord er vores HTML-kursus slut. Naturligvis har vi ikke gennemgået alt inden for HTML, f.eks. er vi ikke kommet ind på "frames", på "plug-ins", på udslutning af tekst, på punktopstillinger, vi er kun kommet ind på en brøkdel af alle tekstegenskaberne osv., men nu kender du i det mindste til grundidéerne.

På Internet ligger der mange HTML-undervisningssider (prøv f.eks. at slå op under "HTML tutorial" på en Internet-søgemaskine og se hvad der sker) som du kan komme videre med. □



Brug af ROWSPAN.

AMIGAUDSTYR:

2,5">3,5" Harddisk installationkit	190,00
3.5" Disk DD NN (**2,75/stk.**) pr.100	247,50
3.5" Disk HD NN (**3,25/stk.**) pr.100 3.5"	292,50
Diskdrev Amiga-500/1200 intern	455,00
The Arcade Joystick	240,00
Competition Pro mini joystick	170,00
Ramudvidelser til Amiga fra	305,00
Strømforsyning til A-500/600/1200	550,00
Kickstart v.1.3/2,04/2.05 ROM-kreds fra	270,00
Kickstart 3.1 A-500/2000 med manual	795,00
Alfa Power Contr.IDE, Amiga-500 1 stk.	500,00
Turbo 1230 option 8 MB ram	1140,00
Turbo 12402 5 Mhz/0/0MB t. Amiga1200	2400,00
Apollo 4040 40 Mhzm. SCSI2, opt. 128Mb	4020,00

HARDDISKE:

AT-HD: 1.7GB/1775,- 2.0 GB/2035,- 2.7GB/2420,-
3.5 GB/2630,- 5.1GB/4070,-
16MB EDO-ram/925,- 32MB EDO/184,-
Iomega Tapestreamer 3200: 2115,-
og mange andre produkter - ring efter vor prisliste

ABSALON DATA
Vangedevej 216A - 2860 Søborg
Tlf.: 31671193 FAX: 31671197
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket
Forbehold for udsolgte varer og trykfejl - Priser pr. 3/4-97

PUBLIC DOMAIN BORNHOLM

Pris pr. diskette: 10,- (incl. porto)

Få tilsendt en **GRATIS** katalog-diskette !!

Mindste salg er 5 disketter !

PD BORNHOLM

Anders Drejer
Kastaniestien 4
3700 Rønne
56 99 00 53

PD BORNHOLM

Hvorfor lære shell?

Del 10: Noter og filer

■ *Af Thorsten Bo Hansen*

Programmet FileNote har nogle muligheder der er værd at undersøge, men det kræver noget mere end lige at kende programmet. F.eks. kræver det også at være fortrolig med at Snap'e tekststrenge for rigtigt at kunne udnytte faciliteterne, men her kommer et par program-eksempler jeg har fundet nyttige.

Forudsætninger

Det er med skam at melde at ingen af programeksemplerne skal forventes at virke på systemer senere end version 1.3. Når dette er sagt skal retfærdigvis siges at de har været brugt i fire år under system 2.1.

Da jeg købte min 3000'er havde jeg et partition for system 1.3. Hver gang noget ikke virkede på system 2.1 kopierede jeg filer til denne partition over fra 1.3'eren. Der var ingen ko på isen.

Under nogle forsøg med en indlogningsprocedure og password-ændring på en ældre A4000 er det gået op for mig at bl.a. Edit og Delete ikke virker bedre på dette system end på system 2.1. Derfor, vær ikke for optimistisk hvis kun system 3.0 eller 3.1 er til rådighed. Versionsnumre af Edit og Delete der virker vil blive bragt til sidst.

subjs

Det første program har jeg kaldt subjs for hvad programmet udskriver. Nemlig subjects. Når programmet kaldes fra shell'en med:

```
2.Ram Disk:> subjs\ Program:Lc/source\
   /Thorsten/Unix\ <RTN>
```

vil programudskriften hos mig være:

```
: blink lib:c.o readq.o to readq lib\
   lib:lc.lib lib:amiga.lib
: blink lib:c.o read.o to read lib\
   lib:lc.lib lib:amiga.lib
2.Ram Disk:>
```

Dette skyldes at jeg dårligt er i stand til at huske syntakser gennem længere tid, – og, – at jeg ved hjælp af Snap kopierer funktionsargumenter fra det ene program til det andet i shell'en. Det giver megen indtastningsbesparelse, selvom history-bufferen naturligvis også flittigt benyttes. Nu er det så

Filen subjs

```
.key pat/a,opt,file
.bra {
.ket }

If "{pat}" EQ "?"           ; Et mellemrum skal tastes efter ?
   Skip error
 EndIf

List > Env:qsubjs{$$} "{pat}" NoHead                ;p256w563

FailAt 11

If "{opt}" EQ "to"
   Echo > Env:qwith{$$} "O(to,NIL:,;f b,: ,to;t1)"
   Edit Env:qsubjs{$$} to NIL: with Env:qwith{$$} Ver "{file}" opt p256w563
   Echo "*E[1D*E[1K*E[1F"
   Skip exit
  Else
   Echo > Env:qwith{$$} "O(to,NIL:,;f b,: ,to;t1)"
   Edit Env:qsubjs{$$} to NIL: with Env:qwith{$$} opt p256w563
   Echo "*E[1D*E[1K*E[1F"
 EndIf

Lab exit

Delete > NIL: Env:qwith{$$}|qsubjs{$$}
   Quit

Lab error

Echo > Env:qer{$$} "m35;t14"
Edit SYS:Batch/subjs to NIL: with Env:qer{$$} opt p14w120
Delete > NIL: Env:q#?
   Quit

;               DEN KORREKTE BRUG AF DENNE BATCH-FIL
;               ====================================
; Denne  syntaks  må bruges  for at søge  på filers  emner  og med
; mindst  to  tegn  angivet  i søgestrengen.  Er  der mellemrum  i
; denne  skal  den  omgives  af anførselstegn.

; subjs <path>/dir                          /* path er fuldkommen */
;                                           /* søgevej:           */
;                                           /* root:(sub<dir>)/#? */

;============================================================================
; ERRORS:                                          ( læs resten af denne fil )
```

fidusen at finde ud af hvad det er der skal kopieres og det er så:

`blink lib:c.o readq` f.eks.

Man må forestille sig at det er en række små roterende dotter der suser rundt om den del af udskriften der kopieres til klippebordet ved hjælp af Snap.

Meningen er så at argumentet skal indsættes på linien for et program jeg har kaldt subj for subject.

```
2.Ram Disk:> subj\
   Program:Lc/source/Thorsten/Unix\
   "blink lib:c.o readq" <RTN>
```

Her skal det bemærkes at der er gåseøjne rundt om argumentet i form af den del af emnet der er det udvalgte søgekriterium. Dette skyldes at der er mellemrum på linien og for at shell'en skal kunne fortolke linien skal denne transmitteres til shell-scriptet som et argument. Sådan.

Udskriften vil så hos mig være:

```
readq.c    : blink lib:c.o readq.o
             to readq lib lib:lc.lib\
   lib:amiga.lib
2.Ram Disk:>
```

Her ud af kan jeg se hvordan syntaksen til BLink f.eks. er når jeg har compileret gennem fase 1 og 2 i SAS/Lattice "C" compileren.

På denne måde kan jeg kopiere filnavnet `readq.c` til argumentlinien når jeg har fundet frem til det programmodul jeg vil editere eller redigere for nye anvendelser eller indkorporering i nye programmer af lidt mere kompleks karakter. Jeg har haft umådelig stor gavn af programmerne subjs og subj i de fire år jeg har haft fundet på dem. Men om andre vil finde dem lige så anvendelige er måske et spørgsmål.

subjs – gangen i programmet

I ramme nr. 1 er programmet udskrevet. De første tre linier er de sædvanlige der indleder et script. .key er programnavnet som overleveres til Execute, en nu indbygget funktion i kernen eller KickStart'en. pat/a er søgevejen til den skuffe der skal undersøges for emner. Det har været nødvendigt at give muligheden for udskrift til en fil idet emnerne er lidt vanskelige at overskue på skærmen 25 stks. ad gangen hvis der er 351 f.eks. Denne mulighed er implementeret ved at der for opt erstattes med to og file med en udskriftsfils fuldstændige søgevej. Det kan se sådan ud som dette:

```
subjs Tekst:L-HCAP to RAM:Env/tmp <RTN>
```

Så vil der hos mig være en liste på 419 emner jeg kan sidde i ro og mag og tyde for interessante stikord. Der er det specielle at cursoren vil ende på samme linie på hvilken der blev afgivet et <RTN>. Programmet er også et af mine tidlige forsøg så derfor overholder det ikke helt hvad jeg siden har fundet er min stil og mine normer. Nok om det. De kryptiske forkortelser for environment-variabler har jeg dog ændret således at de er til at tyde, også for mig selv, på nuværende tidspunkt.

Jeg har vænnet mig til allerede i min shell-programmerings spæde start at implementere en hjælpefunktion. Den består i at de første tre linier tester for et enligt spørgsmålstegn plus et mellemrum efter, på argumentlinien. Jeg har kaldt etiketten "Skip" skipper til for "Lab error". Her editeres selve programteksten i Edit så outputtet skrives på skærmen.

Det der ikke er hjælpetekst smides ud i NIL:, mens det der skal læses udskrives til skærmen ved hjælp af with-filen.

With-filen echo'es til Env:qwith{$$} med en omdirigering.

Grunden til at dette virker er at shell'ens sædvanlige argumentomklamring for scripts ændres fra vinkelparanteser til klammer med ".bra {" og ". ket }" på linie et og to i programmet. (Det begynder med linie 0).

Edit bevæger sig så til linie 35 (m35) i filen og udskriver derefter 14 linier (t14) på stdout som er skærmen. Heldigvis er lige netop disse linier hjælpeteksten som er indskrevet i shell-scriptet.

List-kommandoens output omdirigeres til Env:qsubjs{$$} hvori både filnavne, -længde og oprettelsesdato står foruden filnoterne. Da det kun er noterne vi interesserer os for i denne arbejdsgang, skal denne fil editeres lidt.

If tester om der er angivet et filnavn som output. Hvis der er det vil stdout blive omdirigeret fra Edit til denne fil med Ver "{file}" argumentet. Ellers bliver der bare udskrevet hvad der måtte findes på skærmen. Såfremt der ikke findes nogen filnoter vil Edit brokke sig med Fejl 10, not found, så derfor sættes tærsklen på fejl op til FailAt 11. Derfor vil programmet ikke pludselig standse på grund af at Edit bliver skuffet.

Echo "*E[1D*E[1K*E[1F" er en såkaldt ANSI-Escape-sekvens.

Esc[1D sætter cursoren først på linien, Esc[1K sletter linien og Esc[1F sætter cursoren forrest på foregående linie. Det er muligt at det første Esc[1D ikke er nødvendigt, men det overlades læserne at undersøge dette.

Og så er der til sidst til dette program en enkelt lille kommentar. Det er til linien:

```
Delete > NIL: Env:qwith{$$}|qsubjs{$$}
```

Omdirigeringen er som sædvanlig for ikke at få alle mulige meddelelser på skærmen. Men Env:qwith{$$} |qsubjs{$$} er sletningen af det to variabler programmet har oprettet i omgivelserne.

Nyere udgaver af Delete ville kræve sytaksen:

```
Delete > NIL: Env:qwith{$$}\
   Env:qsubjs{$$}
```

Forskellen skulle umiddelbart fremgå. Argumenterne er adskilt af mellemrum, men til gengæld er søgevejen skrevet helt ud hver gang. Hvis der er en lang liste af variabler kommer denne nemt til at fylde en linie længere end 256 tegn som Ed kan håndtere, min foretrukne editor. Desuden kan ikke nær så mange argumenter overskues ad gangen som når de blot skal adskilles af en lodret bjælke, blot søgevejen er angivet éen gang som i de gamle udgaver af Delete fra version 1.0, 1.2 og 1.3. Men det er så også forskellen på gammel og ny Delete, ikke andet.

Og så programmet subj

Se ramme to. Til programmet subj er der egentlig ikke så meget nyt at føje. Der er lidt flere variabler end i subjs, men bortset fra det, så er en af linierne på 170 tegn. Dette skal bemærkes for det er afgjort af at der altid på anden linie i programmets udskrift er lige mange mellemrum på anden linie i filnoten.

With-filerne for Edit, de der begynder med en omdirigering af Echo's output kunne måske lige fortjene lidt kommentar på vejen. Den første begynder med et 0 foran en parantes. Denne syntaks betyder for Edit: fortsæt med kommandoerne følgende i parantesen indtil error opstår. Find linier der begynder med et colon (ensbetydende med filnote) og split linien.

Dette gøres efter at cursoren er placeret på kolonne 25 på foregående linie "p;25>". Semicolon adskiller hver enkelt kommando. Derefter slettes

Filen subj

```
.key pat/a,str
.bra {
.ket }

If "{pat}" EQ "?"           ; Et mellemrum skal tastes efter ?
   Skip error               ; for at virke med brugsanvisning
 EndIf

Echo > Env:qstr{$$} "{str}" ; Her indsættes søgestrengen i en Environment
   variabel
List > Env:qnames{$$} "{pat}" NoHead
Echo > Env:qwith{$$} "0(f/: /;p;25>;dfa/ /;cl//;n)"
Edit > Env:qerr{$$} Env:qnames{$$} to Env:qprint{$$} with Env:qwith{$$} opt
   p256w256
Search > Env:qnames{$$} Env:qprint{$$} "$qstr{$$}"
Echo > Env:qwith{$$} "sa//;f/:/;7#;pb l/ /;sa/ /;p;pb l/ /;sa/ /;cl/ /;p;pb
   l/ /;sa/ /;cl/ /;p;pb l/ /;sa/ /;cl/ /;p;pb l/ /;sa/ /;cl/ /;e//
   /;"
FailAt 11
Edit > Env:qerr{$$} Env:qnames{$$} to Env:qprint{$$} with Env:qwith{$$} opt
   p256w256
Type Env:qprint{$$}
Delete > NIL: Env:qstr{$$}|qerr{$$}|qwith{$$}|qnames{$$}|qprint{$$}
Quit

Lab error
   Echo > Env:qer{$$} "m26;t15"
   Edit Wb_2.1:Batch/AAsubj to NIL: with Env:qer{$$} opt p104w256
   Delete > NIL: Env:q#?
Quit

;               DEN KORREKTE BRUG AF DENNE BATCH-FIL
;               ====================================
; Denne  syntaks  må bruges  for at søge  på filers  emner  og med
; mindst  to  tegn  angivet  i søgestrengen.  Er  der mellemrum  i
; denne  skal  den  omgives  af anførselstegn.

; 1.SYS:> subj [<path>/[<abbr>#?]] [<strng>] /* path er fuldkommen   */
;                                            /* søgevej:           */
;                                            /* root:(sub<dir>/    */
;                                            /* <strng> "søgestreng" */

;=============================================================================
; ERRORS:                                        ( læs resten af denne fil )
```

resten af linien (hvad der måtte stå efter sidste mellemrum "dfa/ /". Og linien concateneres med den efterfølgende. Dvs. linien som indeholder filnoten slås sammen med den der rummer filnavnet. Og der gås så videre til næste af slagsen.

Den anden with-fil for Edit er stykket sammen på den måde at først placeres cursoren forrest på den linie der er fundet frem ved hjælp af Search-linien. Denne linie splittes. Eller sagt med andre ord, – der tilføjes en ny tom linie ved "sa//". Derefter findes linien der rummer colonnet og de syv forreste tegn slettes med 7#. Derefter følger den successive sekvens med "pb l/ /;sa/ /;p", placer cursor før sidste mellemrum, split linie efter mellemrummet og sæt cursoren på foregående linie. Når dette er foretaget én gang concateneres den næstsidste linie med den sidste ved hjælp af "cl/ /". Dette foretages tre gange og den sidste gang erstattes det første mellemrum mellem to tegn (ingenting) med 28 blanktegn. På denne måde kommer anden linie i udskriften til at få en indrykning som første tegn efter colonnet på foregående linie.

Det er vist ikke tidligere nævnt hvad "opt p256w256" står for på Edit's argumentlinie. Det kan siges at Edit opretter en buffer som følger shell'ens ukærede værdi for opstarten.

Denne er på 4096 bytes. Dette er det samme som stacken. Men det nytter ikke at forøge stacken for Edit. Forøgelse af bufferstørrelsen gøres ved at angive et antal foregående linier med et "p". Og liniebredden skal angives med et "w".

"p" står for "previous lines" og "w" står for "line width in characters". Bufferstørrelsen er simpelthen et multiplum af disse to tal og de skal derfor altid angives samtidigt. Edit kræver en ubrudt memory-hunk, en sammenhængende ledig luns hukommelse. Derfor kan man være ude for at editere en fil med en vis bufferstørrelse, lukke Edit, afvikle et eller andet program og editere igen med de samme argumenter, – og så få at vide "runned out of memory". Dette skyldes at hukommelsen ved den mellemliggende brug er blevet fragmenteret. Der er to løsninger på dette. Editere med mindre bufferstørrelse eller at slukke maskinen og genstarte den så hukommelsen er blevet renset for alt muligt skuddermudder. Med dette er der sådan set ikke mere at sige om filnoter end hvad der er sagt i artiklerne i sidste og dette nummer. Med håb om at det har kunne give inspiration vil jeg da slutte med at angive versionsnumrene på de to kritiske programmer.

Delete v. 33.2 fra WorkBench 1.3
Edit v. 33.56 fra WorkBench 1.3

I næste nummer vil problemet med at slette efter mønster i flere skuffer i éen arbejdsgang blive drøftet. □

Lægen til patienten som er indlagt på hospitalet:
– Jeg har en god nyhed og en dårlig nyhed til Dem: Den dårlige er at vi bliver nødt til at amputere Deres højre ben; Den gode er at Deres nabo gerne vil købe Deres sko...!

—

Efter operationen kommer lægen ind til patienten igen:
– Jeg har en god nyhed og en dårlig nyhed til Dem: Den dårlige er at vi kom til at fjerne venstre ben istedet; Den gode er at Deres højre ben ikke fejler noget alligevel...!

Guldklumper fra fortiden

■ *Af Thorsten Ottosen*

***Der er sikkert mange amigaejere der venter spændt på spil som** Myst **og** Hell Pigs**, men indtil de udkommer er der faktisk en række ældre spil som er værd at se nærmere på. Som sagt vil vi i denne ombæring se på adventurespil-genren. Nogle af de bedste i denne kategori er efter min overbevisning** Simon the Sorcerer, Beneath a Steel Sky, Monkey Island 2 **samt** Goblings 3.*

Troldmænd og trylledrik

Simon the Sorcerer er udkommet både som A500-, A1200- og CD32-version. Det er et traditionelt adventurespil med genrens "peg og klik"-interface, hvor man kan vælge mellem kommandoer som *Pick up*, *Use* og *Talk to*. I spillet agerer man drengen *Simon*, som på mystisk vis bliver "suget" ind i en eventyrverden, med både talende orme og fugle, ildspyende drager og mange flere spændende væsener – hvad mere kan man ønske sig? Nu er det så op til spilleren at udforske og løse gåder, og det er bestemt ikke kedeligt.

Simons nye omgivelser er fulde af idérige og morsomme påfund; f.eks. stifter man udover førnævnte både bekendtskab med dværge, troldmænd – og ikke mindst *De Tre Bukke Bruse* er med til at gøre spillet til noget specielt.

Og dette spil gør sig også bemærket ved at have en rigtig pæn grafik. Baggrundene er håndtegnede og derpå indscannet, og resultatet er virkeligt flot.

Hvad angår lyden – ja, så fejler den heller ikke noget. Den er sammen med den farverige grafik med til at skabe en helt og aldeles unik stemning i spillet.

Alt i alt har man en god oplevelse i vente med *STS* og spillets morsomme engelske humor, og er man en CD32-ejer, eller har man en AGA-amiga med cdrom, bør man ikke være i tvivl. Så kan man roligt give sig i lag med talkie-versionen. Den løfter hele herligheden op til langt over gennemsnittet og hvis man har muligheden, så ***bør*** man erhverve cdrom-versionen. Og hvem ved; måske bliver efterfølgeren *Simon 2* lanceret på samme måde som *The Big Red Adventure* bliver. Indtil da kender du din mission!

Men ingen roser uden torne fordi problemet er, at jeg ikke er bekendt med om CD32-versionen "funker" på en A1200. Er du i tvivl, så spørg forhandleren eller få en evt. retur- eller ombytningsret. Man kunne så passende bytte med et af de følgende spil.

STS: Læg mærke til det klassiske interface.

Tilbage til Abeøen

I *Monkey Island 2* har man i skikkelsen af *Guybrush Threepwood* ("fedt" navn ikke?) mulighed for at begå sig blandt pirater og vodoo-kvinder i en farverig sørøvertid. Enhver *Adventurespilsfreak* med respekt for sig selv har prøvet, spillet og gennemført denne næsten 6 år gamle klassiker. Men dette spils popularitet er ikke ubegrundet.

Jeg er af den mening at *MI2* er *LucasArts*'s bedste adventurespil (og det siger jo en del); ikke hvad angår grafik og lyd, men hvad angår det allervigtigste, nemlig *gameplayet*. Her scorer MI2 skyhøje karakterer, fordi det byder på udfordring, en gennemført historie og ikke mindst en fantastisk, dejlig, skøn, *SYG* humor. Vi skal ikke være så kede af at vi ikke har *Day of the Tentacle* eller *Sam and Max*, for MI2 overgår dem begge hvad angår spilleglæde og varighed.

Netop humoren er det område hvor MI2 brillierer – både i grafik, replikker og i *GT*'s handlinger. F.eks. skal man i kampen mod den onde og berygtede spøgelsespirat *Lechuck* i spillets anden fase (der er ialt fire) skaffe kontanter for at hyre et skib væk fra øen. Det foregår ved at man anskaffer sig en død rotte (hvordan siger jeg ikke), som skal smides i en stuvning. Nu går man hen i køkkenets tilhørende beværtning og bestiller en portion og voila – kokken bliver fyret. Så mangler man bare at søge om hans job og man modtager et forskud som sjovt nok er lige det man mangler for at betale hyren.

Der er også elementer som ikke er at finde i *STS* eller *BASS*. Der er f.eks. implementeringer som "scrolling locations" (dvs. baggrunde, der stækker sig mere end én skærmlængde), og man har givet omgivelserne et fyldigere perspektiv ved at personer vokser/krymper når de nærmer eller fjerner sig. Det er alt sammen med til at give en bedre rumfornemmelse af den sørøververden man færdes i og det må anses som et af dette spils mange + + + + (plusser!). Har du ikke stiftet bekendtskab med dette spil tidligere, så er tiden inde nu...

MI2: Hurraa! En spyttekonkurrence!

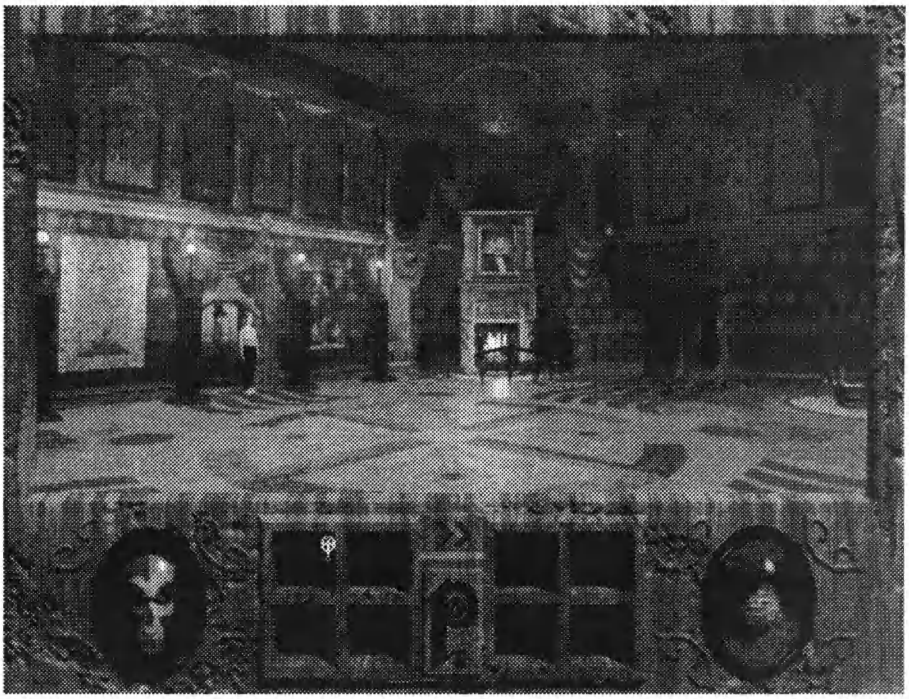
KONKLUSION

Tilbage er der kun at sige at STS er et absolut MUST, mens MI2 ganske enkelt er det bedste adventure til A500; endda kan A1200-ejere udmærket følge trop. Fortsættelse følger i næste nummer... □

En svær fødsel
— Interview med Alive MediaSoft

■ *Af Morten Skov*

Her sidder jeg så med ømme fingre... tasterne skal trykkes ned så hurtigt som muligt – og helst så det giver mening! Her sidder jeg på randen af deadline. Faktisk hænger jeg med den ene hånd på kanten af den dødlinie, mens den anden desperat prøver at holde fast i 1200'eren og skrive samtidigt. Den psykisk hårde situation forværres yderligere af at foregående nat, lørdag til søndag, ikke levnede megen søvn... Faktisk kan jeg betro læseren at det ikke kun er mine fingre der er ømme.
Disse problemer skyldes såmænd at Alive MediaSoft simpelthen ikke kunne få taget sig sammen til at besvare spørgsmålene... selvfølgelig et tegn på at de laver noget, men derfor burde det ikke tage så lang tid. Men – da det jo er flinke folk – kom svarene straks da situationens alvor blev understreget. Læs herunder hvad de – efter moden overvejelse – fandt frem til.



Phantasmagoria: "Og her til højre ser de så balsalen," kvidrede hun uvidende.

Hvem? Hvad? Hvor?

AA: *Til at starte med må vi først finde ud af hvem I egentlig er?*

Andrew: Ja, der er jo altså mig; Andrew Reed. Jeg er 26 år og jeg har været Amiga-ejer siden den første A500 kom frem. Så har vi Steven Flowers. Han er 22 og har ligesom mig altid haft Amiga. Vores 2 piger i firmaet er Dee Anglum, 30 år, min forlovede, vores sekretær og bogholder, og Jenny Flowers, 19 år og reklamebestyrer samt Stevens kone.

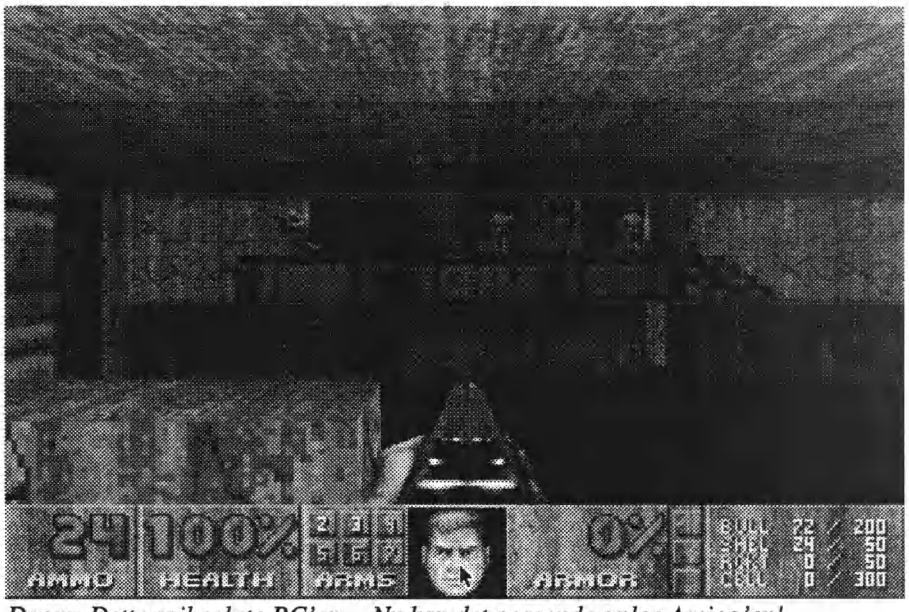
AA: *Ok, hvad har I lavet før Alive blev til virkelighed?*

Andrew: Jeg var politibetjent, Dee var trafikbestyrer, Steven arbejdede for et computerfirma med at tegne Light-Wave modeller til brug for TV og film og Jenny var hjemmegående.

AA: *Hvilke spil skal vi forvente at se fra jer og hvornår?*

Andrew: Phantasmagoria *(et 7-cd-rom scaryadventure!, Morten)* skulle gerne komme i September, kort efter fulgt af Haunted *(Myst-lignende, Morten)*.

Vi har også seks andre titler planlagt, men disse holder vi tæt til brystet i øjeblikket *(DOOM 2 virker sandsynlig, Morten)*. Ligeledes forhandler vi med



Doom: Dette spil solgte PC'en... Nu kan det passende sælge Amiga'en!

nogle udviklere om udgivelse af deres titler.

AA: *Hvilke systemkrav vil jeres titler have?*

Andrew: Alle vores spil vil være High Spec. Dette værende mindst en 030, 8Mb Ram, 4x speed cdrom og en Harddisk.

MacIntosh og fremtiden...

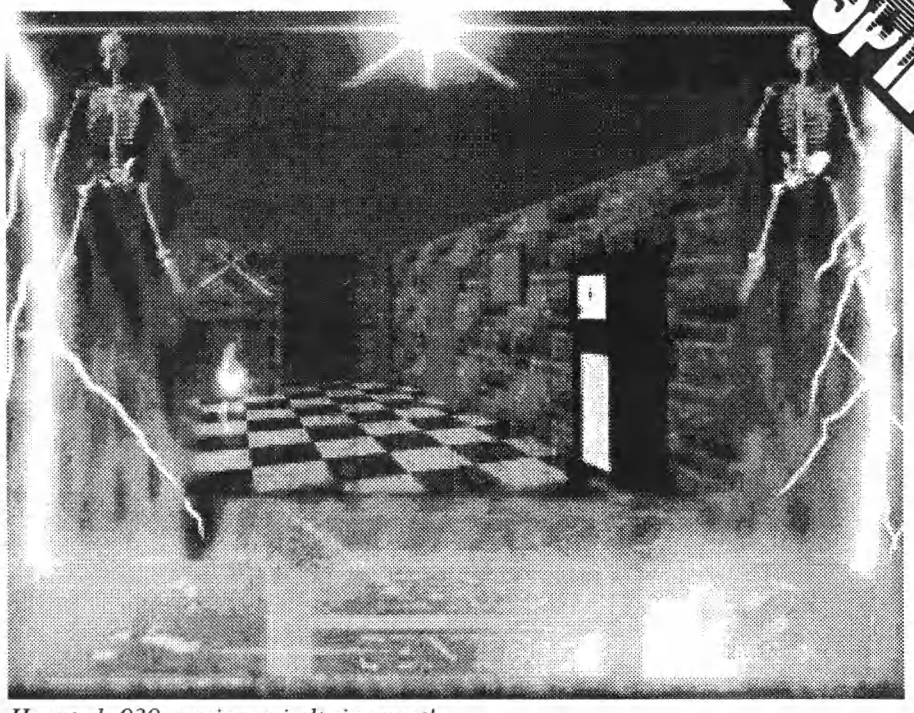
AA: *Den der Mac-emulator-himstregims-ting... – hvad er det egentligt?*

Andrew: Emulatoren? Joeh altså, det er vores måde at give Amiga-brugerne alle de spil de gerne vil spille, uden at skulle vente på at blive konverteret, hvilket de fleste spil alligevel ikke bliver...

Emulatoren tillader et specifikt Mac-spil at køre på Amiga'en. Du klikker på et installations-ikon og dette installerer emulatoren på Harddisken. Ydermere får du et ikon svarende til spillet. Så er det bare at smide Mac-cd'en i cdrom-drevet og trykke på ikonet... Bingo! Hvert spil har sin individuelle emulator, hvilket forhindrer folk i at købe et spil og så bruge alle Mac-programmer.

AA: *Hvilke fremtidsplaner har I? Jeg mener, efter udgivelsen af de spil nævnt her.*

Andrew: Vores planer for fremtiden afhænger af hvordan markedet reagerer på vores første par udgivelser. Vi fortsætter et stykke tid – hvis reaktionen er positiv – med at producere Mac-titler. Dette system vil sætte os i stand til at give Amiga-markedet et nyt spil ca. hver anden måned. Men vi vil også gerne producere egne Amiga-titler; vi har indtil flere spil-idéer på papiret med storyboards og grafik, vi mangler bare en programmør.



Haunted: 030-versionen i alt sin pragt!

Vi er altid på udkig efter udviklere der er villige til at tage Amiga'en et skridt videre – læs: ikke A500 – og som har lyst til at sætte deres navn på en kontrakt.

AA: *Tror I seriøst på at Amiga'en har en fremtid i spilindustrien eller i det hele taget?*

Andrew: JA! Ingen tvivl om det! Slet ikke efter vi er startet!

AA: *Det er godt at høre flere positive mennesker. Men nu vil jeg sige tak for at du gad svare på vores spørgsmål, men inden jeg gør det vil jeg bede dig svare på følgende: Hvilke tre ord er de første du tænker på når jeg siger... Danmark?*

Andrew: Hehe... hmm... Bacon, konditorkager og ehh... cykler.

Til sidst!

Det lykkedes! Artiklen er færdig og hvis Jan og Peter ellers er ligeså vakse som altid, så skulle du gerne læse det her i nr. 8... hvis ikke... hehe (gnække), tjah... så ved I hvem der har skylden!

Iøvrigt vil jeg godt sige, at jeg synes hele idéen bag emulatorsystemet er utrolig spændende! Tænk bare, et spilfirma laver en Mac-titel, Amiga-folket udtrykker ønske om spillet. Alive MediaSoft laver en emulator og sælger så spillet til forhandlere med emulatorsættet vedlagt! Hvis de så bare kan holde hastigheden på de emulerede programmer høj, så er potentialet uendeligt.

Ellers er der ikke andet tilbage end at sige tak for denne gang i vores – tilsyneladende – uendelige serie af interviews med spiludviklere.

Og husk! Du kan også komme med dit forslag; bare skriv til postkassen, så kigger vi på det. □

Haunted: "Sid ned! Maden er lige straks færdig."

Foundation

– et eksklusivt preview! Måske...

■ *Af Morten Skov*

Hvorfor nu et måske i underoverskriften...? Jo, det skyldes såmænd, at... ja, og så stopper vi her!
En trist oplevelse har ramt vores kære blad. Dette preview var nemlig beregnet til forrige nummer, men en uheldig deadline (og en doven skribent måske) satte en stopper for det eventyr. I mellemtiden overhalede CU-Amiga os indenom og det samme gør AF formentligt. Men man skal jo som bekendt ikke græde over spildt mælk og overskredne deadlines, så derfor kommer previewet her. Stoppet med flere informationer end godt er!

Billedligt talt

Det første én lægger mærke til når man starter Foundation op er grafikken. Den er flot – nej, den er en nydelse. Et smukt landskab møder dig, grønne marker, træer hvis grene svajer i vinden, og så din hovedbygning. Meget flot tegnet. Det samme er alle de andre bygninger, du kan lave. Men for at vende tilbage til din hovedbygning; her opholder stammens troldmand sig, og her opbevares de indsamlede ressourcer. Troldmanden er ikke uden betydning idet det er ham og ikke håndværkere der omsætter ens materialer til de bygninger man ønsker.

Når man nu skal starte et spil skal man bestemt ikke gøre som undertegnede gjorde. Efter 3 minutters spil var ressourcerne brugt og byen bragt til randen af hungersnøden... Næh, når man starter et spil, tjekker man hvilke ressourcer man har til sin rådighed, dernæst bygger man et landbrug og en mine. Så kommer skovhuggerhytten, et pumpehus, olieraffinaderi, våbensmed, forskerhus, beboerhus osv.

En sjov ting er vigtigheden af beboerhuset. Det er nemlig ret så vigtigt... hehe... øhh... medmindre at mænd og kvinder får sig sådan et sted vil... øhh... befolkningstilvæksten ikke nå ret højt... hvis I forstår... Godt!

Ellers må selve spilstyringen siges at være helt på et minimum. I samme øjeblik troldmanden har fuldendt en bygning, sender spillet selv et antal arbejdere til stedet. Dette tal kan selvfølgelig ændres efter forgodtbefindende, men hvis man bare vil fremad og ikke holde øje med de "kedelige" ting, så er det en smart metode.

Introen...

I fremskridtets navn!

Kendere af spil som Civilization og Settles vil vide, at forskning er vigtig. Rigtig vigtig, endda! En samling dygtige videnskabsmænd og din evne til at udvælge de rette forskningsobjekter er altafgørende for en sejr.

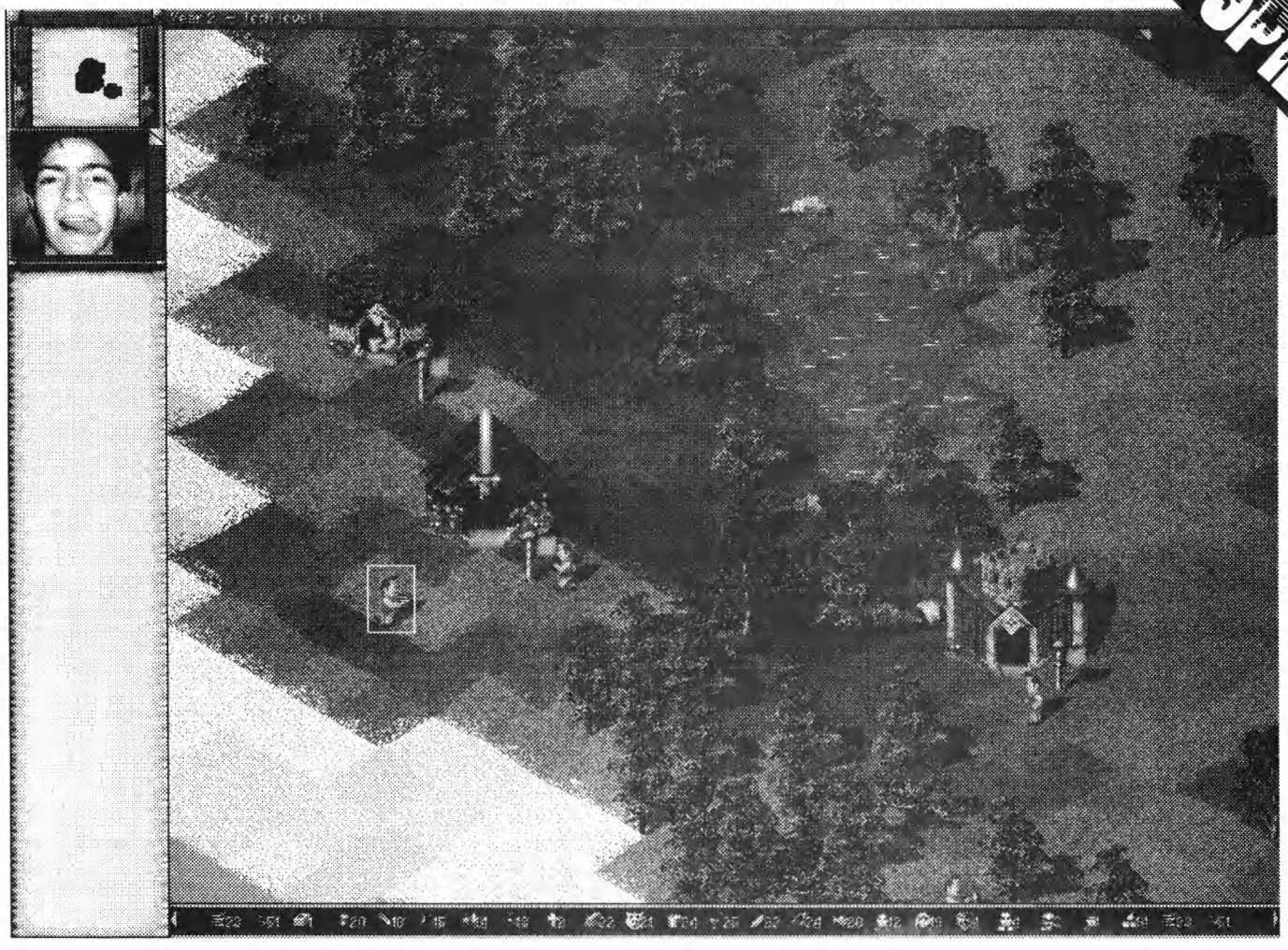
Sådan er det også i Foundation. Her virker forskningen bare efter et lidt andet system end lige teknik. Som tidligere nævnt spiller magi (læs troldmænd) en stor rolle i spillet. Og dine videnskabsmænd er da også en bunke troldmænd der, om jeg så må sige, er faldet til The Dark Side! Deres effektivitet afhænger helt af hvor mange lig der kommer på bordet.

Heldigvis er et menneske jo udstyret med en mekanisme der påvirker individets krop i en negativ retning – iøvrigt stærkt afhængigt af personens alder eller sygdom. Det benytter dine troldmænd sig så af, og inden længe sprøjter det frem med spændende nye ting.

Forresten... skulle du ramme ind i en periode med for "få" dødsfald, så er der jo altid mulighed for at trække nogen til side og give dem kniven. Alt sammen, som manualen skriver, i fremskridtets navn.

Men for at vende tilbage til mit første, eller rettere andet spil (for som den opmærksomme læser vil huske gik det jo rigtigt galt i første):

Demoversionen kom kun med en mission der var ganske simpel; byg en hær på 100 mand. Så snart man får en



smule øvelse er det ikke ret svært (medmindre man altså har et intelligensniveau på højde med anmelderens...), og så er der egentlig ikke så meget mere at foretage sig. Man kan selvfølgelig udforske området omkring éen, men da man ikke kan angribe (demoversion, som sagt), er det jo ret nytteløst.

Lån mig lige lidt soldater, tak...

Det var lidt om de ting der er at finde i Foundation, og da vi stadig har nogen tid inden udgivelsen, så må man sige at det ser overordentligt spændende ud. En ting der tiltrækker mig er muligheden for to spillere, enten mod hinanden eller sammen mod en fælles fjende. Det skulle så kunne køres på en skærm, eller på to med et linkkabel. Udover det nævnte i artiklen indeholder Foundation mange andre ting, nogle som er sat i spillet allerede, andre som først kommer senere. For yderligere information kan du jo læse interviewet med manden bag spillet, Paul Burkey, i sidste nummer af bladet.

Alt i alt må man sige at SAdENESS Software har en vinder på hånden og at Foundation sammen med Vulcan's overvældende udvalg og ClickBOOM's PPC wish list tilhører eliten af spil-udviklingen til Amiga'en. En elite, der måske også inkluderer Forever Forgotten (en fremragende C&C-klon) der vil kunne bringe Amiga'en tilbage hvor den var før det store (C)rak! Hvis altså supporten fra Amiga International er i orden. Så hvad siger du, Petro? Snup dig et joystick og spil med! □

Spil-nyt

SAdENESS Software som udgiver hosstående preview kommer nu også til at udgive onEscapee som er udviklet af Invictus Team.

onEscapee er meget i stil med Flashback, hvis der er nogle der kan huske det spil, og kort fortalt styrer du din pistolmand rundt, skyder div. nærgående individer mens du skal ordne forskellige ting for at komme videre.

Spillet forventer de at kunne udgive engang i oktober måned.

Vulcan Software har i den forløbne måned annonceret at Strangers udkommer den 4. august, dvs. at den skulle være ude nu. Derudover har de åbnet en afdeling i Guds eget land, USA.

På clickBOOM's ønskeliste er top 5 fordelt således (tallene i parantes angiver antallet af stemmer): Monkey Island 3 (1360), Quake (1353), Red Alert (1158), Diablo (852), Settlers 2 (852)>.

Det var bare det jeg ville sige, hej. □

AB3DII-TKG editoren

Del 4: Grafiske objekter i AB3D

■ *Af Peter Jørgensen*

Denne gang som måske er den sidste indtil videre (!) skal vi se på hvordan man laver nogle fjender og får dem til at virke vha. gamelinkeren

I gamelinkeren opdeles grafiske objekter i følgende grupper:

• **Aliens**. Aliens betyder i denne sammenhæng bevægelige fjender.

Bitmap: Tegnede figurer set fra fire sider med et billede for hver bevægelse som f.eks. den røde helvedeshund.

Lightsourced pallette: Denne funktion virker ikke, men giver alligevel mulighed for at ændre farven på den medfølgende GUARD alien.

Vektor: Ægte 3D-objekter med alle bevægelser defineret, f.eks. den store robot i sidste bane.

• **Våben**

Vektor: 3D-objekter fremstillet i de medfølgende 3D-programmer, f.eks. plasmagun.

Bitmap: Tegnede billeder f.eks. minerne og håndgranaterne.

• **Passive objekter der kan opsamles**

Bitmap: F.eks. ammo og ekstra liv.

Vektor: Kan også laves som vektor, men de kræver mere af systemet end bitmap, f.eks nøgler

• **Aktiverbare objekter**

Bitmap: F.eks en tønde, der forsvinder, når den skydes i stykker.

Vektor: F.eks kontakter.

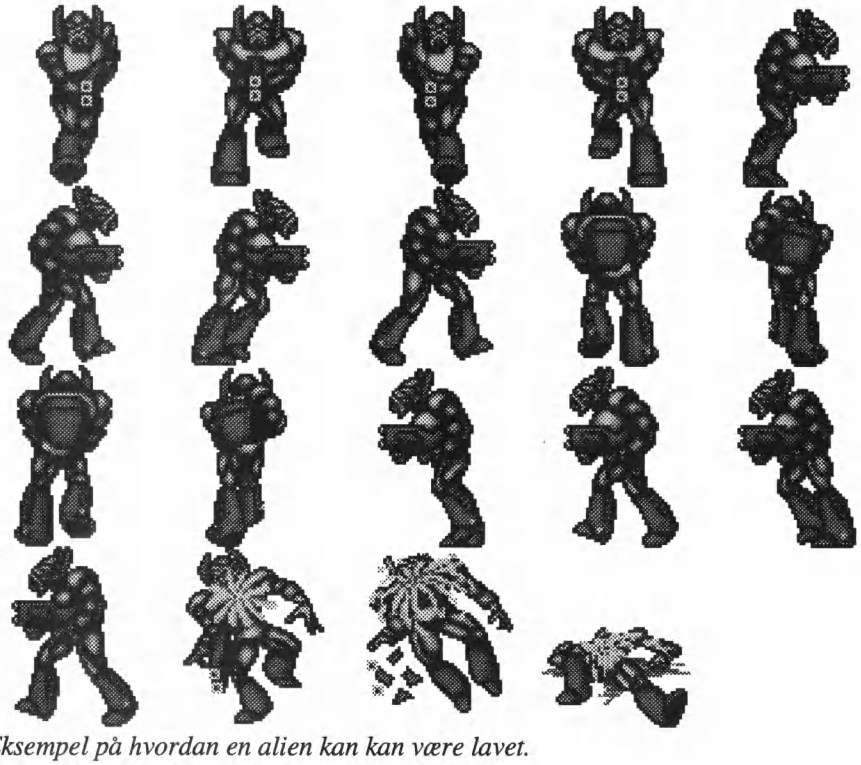
• **Udsmykningsobjekter**

Bitmap: Kan bestå animeret eller som enkelt-billeder, f.eks. bål, fakler og vaser (kunne også være en film på væggen).

Vektor: Animerede eller som passive objekter, f.eks ventilatorer og lyskastere.

Først skal vi tegne

Hvordan man tegner sine objekter i tegneprogrammet ligger nok uden for dette kursus at beskrive, men jeg vil gennemgå hvilke regler man skal overholde, og derefter hvordan man konverterer sin grafik samt give nogle eksempler på definering i gamelinkeren.



Eksempel på hvordan en alien kan kan være lavet.

Hvis der er interesse for det, vil der eventuelt blive et selvstændigt kursus i fremstilling af 3D-objekter.

Fremgangsmåde ved fremstilling af en alien:

Du skal lave dine tegninger i low-res 256 farver med palletten **ab3:includes/bripal**.

Du skal bruge en sidebredde på 320, hvilket giver dig mulighed for at lave 20 enkeltbilleder på 64 x 64 pixels.

Se på det alien-billede der medfølger denne artikel hvordan tegneren har brugt fire billeder til figuren forfra, fire fra siden, og fire bagfra. Der er så stadig nogle billeder tilovers for at vise figuren i angreb, figuren blive ramt og figuren død. Det er faktisk kun nødvendigt at tegne figuren fra en side, da der i gamelinkeren er en funktion, der kan vende et billede, så det ses fra venstre i stedet for højre eller omvendt.

Når du er færdig med at tegne dine billeder, gemmer du din fil i 32 farver, og nu skal vi til at konvertere det.

Åben en shell og skriv **Ab3:**

Skriv derefter **256obj** som starter objektkonverterings-programmet.

Her skal du vælge din grafikfil, og når du har gjort det skal du angive bredden på filen. Så skal du angive hvor mange frames (figurer) din billedfil indeholder. Derefter bredden på hver enkelt frame og højden på dine frames.

Nu konverteres din billledfil, og du skal angive et save-navn. Hvis du for eksempel kalder den for monster vil programmet save to filer, nemlig **monster.256pal** og **monster.dat**, og den sidste skal vi bruge lige om lidt.

Derefter kan du vælge at slutte eller konvertere en ny fil.

Når du er færdig med at konvertere dine billedfiler skal de pakkes med programmet compactobj.

Skriv **compactobj** i din shell og pro-

grammet starter og beder dig vælge en fil. Du skal vælge den fil med endelsen **.dat**, og programmet pakker nu din fil og skriver to nye, nemlig en med endelsen **.ptr** og en med endelsen **.wad**. Nu har du en objektfil, som kan bruges i AB3DII, men først skal den defineres i gamelinkeren.

Grafik-definering

Som et eksempel på grafik-definering i gamelinkeren vil jeg nu definere en alien. Jeg har valgt en billedfil som lå på Amiga Format cd'en hvor de forærede hele AB3DII-materialet væk til deres læsere, men det kunne lige så godt have været en billedserie man selv havde tegnet.

Filen hedder **pal2.lbm** og består af 18 frames der viser et væsen med fire frames forfra, fire fra højre side, fire fra venstre side, fire bagfra, og tre til dødsscenen.

Som tidligere sagt kunne man godt have undværet f.eks. den højre side da man i gamelinkeren kan flippe – altså vende figuren.

For at være sikker på at palletten er den rigtige starter jeg med at hente filen ind i DPaint og derefter hente Bripal-paletten fra includes-skuffen, og så save filen med den nye pallette.

Derefter skal filen konverteres og pakkes som tidligere nævnt, og så er vi klar til at åbne gamelinkeren.

Åbn en shell og skriv **ab3:**

Derefter skrives **gamelinker** og programmet starter. Du henter nu din gamle **test.lnk**-fil.

Først skal vi have selve grafikfilen hentet. Det gøres ved at vælge **graphic** i menuen, derefter **set objekt gfx frames**.

Jeg vælger nu med venstre mus et ledigt nummer og finder min fil som hedder **pal2.wad**.

Nu vælger jeg den nye linie jeg har fået med højre mus, og jeg kan nu se min billedfil med de enkelte frames efter hinanden. Hvis jeg ville, kunne jeg nu skrive højde og bredde på de enkelte frames ind manuelt, men da alle tallene er ens, nemlig 64 x 64, kan jeg nøjes med at trykke på den grønne linie med teksten **generate frames from graphic data**, og nu er programmet klar over alle de enkelte frames' størrelser og placeringer på din billedfil.

Man kunne tænke sig en billedfil hvor de enkelte frames havde forskellig størrelse, og i sådant et tilfælde må man manuelt skrive de enkelte data ind her.

Tryk nu **done** og **done** igen og vælg derefter i meuen først **Aliens** og derefter **Define aliens stats**.

Vælg en tom linie med venstre mus og skriv et navn på din alien, f.eks. **soldat 1**.

Tryk derefter ude til højre for navnet på den røde tekst, og du er nu hvor du skal definere din alien.

Det ville blive en meget lang artikel hvis jeg til bunds skulle forklare alle de enkelte muligheder, så derfor får du en opsætning jeg selv bruger tit, og det er så op til dig selv at prøve at se hvad der sker hvis du bruger andre indstillinger.

Her er min opsætning:

Først sættes filen til **bitmap** da det er en bitmap-fil.

Derefter fra begyndelse til slut ser opsætningen således ud:

1: prowl randomly,
2: 20,
3: 4,
4: attack with gun,
5: 4,
6: 50,
7: 10,
8: 10,
9: opproach to side,
10: 5,
11: 50,
12: pause,
13: 0,
14: 0,
15: (her skal du vælge en bullet),
16: 20,
17: 128,
18: 0,
19: (her kan vælges en bullet, der indeholder blodsprøjt)
20: intet (her kan vælges et 3D-våben som man så kan se alien bære med. Da min i forvejen har et tegnet våben vælger jeg intet)
21: 0,
22: 0,
23: 0

Definering af bevægelserne

Det var så det! Nu skal vi så fortælle programmet hvilke frames der skal vises når man ser alien i forskellige situationer. Tryk på den linie hvor der står **DEFINE ANIMATION FRAMES**.

Tryk derefter på den første linie der hedder **FRONT FACING MOVEMENT**.

Først vælger jeg hvilken grafikfil jeg bruger ved at trykke på teksten **GR:** og derefter hvilke frames der skal startes med. Her trykker jeg med højre mus ud for teksten **FN:**, og jeg kan så bladre frem til den første frame der viser min alien forfra.

Derefter trykker jeg på **done**. Derefter indskrives **64** efter **SW:** og igen **64** efter **SH:**. De andre muligheder røres ikke i dette tilfælde, men indeholder oplysninger om ting der skal ske ved bestemte tidspunkter, eller lyde som skal komme ved bestemte bevægelser.

Da hver frame skal gentages 3 gange trykker jeg nu på teksten **ADD FRAMES**, og linien med oplysninger kopieres således at der står det samme i alle tre linier.

Da der findes fire frames af figuren forfra skal dette gentages så der i alt bliver 12 linier fra 0 til 11.

Nu skal jeg gentage denne procedure for de andre linier, men ikke dem alle da nogle ikke bruges.

Du skal indskive data i følgende linier:

Right facing moment
Back facing movement
Left facing movement
Attacking action
Reciving Damage action
Dying action.

Nu mangler jeg kun at save min **test.lnk**-fil og jeg har en ny alien i mine baner.

Hvad med næste gang?

Jeg ved godt at jeg kunne have uddybet alt dette meget mere samt skrevet om hvordan man laver våben, blod og passive objekter, men det er lidt svært at vide hvad læserne gerne vil vide noget om.

Jeg havde nok troet at jeg havde fået lidt respons på mine artikler (gerne kritik), men jeg har ikke hørt et ord fra nogen.

Derfor vil jeg nu holde en pause. Hvis der skulle være nogle der gerne vil vide noget mere om AB3DII-editoren, så skriv til bladet eller send mig en e-mail:

peterj@centrum.dk

– meget gerne med nogle konkrete ønsker. Jeg håber meget at der er nogen der er kommet igang med dette dejlige program og gerne vil vide mere, – så forhåbentligt på gensyn. □

Når I skriver til os så husk at sende brevet på diskette eller evt. som e-post – og helst som ASCII. PC- og Mac-formatterede disketter accepteres også.

Hej Amiga Advis
Jeg har lige købt endnu et nummer af Amiga Advis og jeg må sige, at bladet bliver bedere for hvert nummer, så keep up the good work...

Her til sidst, har jeg lige en kommentar til Terkild Makers brev i brevkassen i nr 7/97:

Betafon-manden som sagde at en Amiga 1000'er er værdiløs, har på sin vis ret, for det bliver et meget stort problem at finde hardware, som kan bruges med en Amiga 1000 – tænk på at det er over 10 år siden den kom frem (så vidt jeg husker). Havde det bare været en Amiga 2000 eller en Amiga 3000, så var der ikke de store problemmer med at finde hardware til den.

Med hensyn til expansion-porten i Amiga 1000, er den så vidt jeg husker magen til den som sidder i en Amiga 500, så du skulle kunne bruge alle Amiga 500 harddis-k/cdrom-controllere, bl.a. Data-Flyer'en, som kører udemærket på en Amiga 500.

Når du skal købe ekstra ram til din Amiga 1000, skal du sørge for at få så meget som muligt. Det bedste er at ende med 2 Mb chip-ram og 4 Mb (eller mere) fast-ram; så kan du bruge de fleste programmer i dag. Der er dog nogle som kræver AGA-chipsettet, men det kan du ikke få i din Amiga 1000.

Ikke for at fornærme hverken dig eller din Amiga 1000, som sin alder taget i betragtning er en fed computer, men hvis jeg var dig, ville jeg købe en Amiga 500, en Amiga 1200, en Amiga 2000 eller en Amiga 3000 og så bygge videre på den – de er meget nemmere at få fat i hardware til.

Henrik Andreasen

Tak for responsen. Jeg håber Terkild kan bruge det til noget.

Kære Amiga Advis
Fornylig købte jeg et GVC 33600 faxmodem for at ku' komme på nettet. Til det bruger jeg Miami 2.1 (ikke registreret) og IBrowse 1.12a (registreret).

Mit problem er så at efter jeg har ringet op, lægger modemet på efter et kort stykke tid.

Jeg ved at modemet har et "ur" som lægger på efter x antal minutter hvor det ikke har været i brug og jeg ved også godt at det skal skrives under modem (i miami). Jeg har prøvet at skrive det i alle felterne en efter en, og den eneste det hjalp ved var den øverste, men engang imellem lægger den alligevel på, på trods af at der ikke er gået en time, som demoen tillader.

Engang imellem blinker den lampe længst ude til venstre på modemet (TST). Jeg ved at det betyder at der er en fejl. Kan denne fejl skyldes serveren, eller måske en for høj overførselshastighed på seriel-porten.

Med venlig hilsen
Martin Jespersen

Hej Martin
Vi har hørt om folk der i tide og utide er blevet smidt af CyberCity – muligvis fordi deres server ikke er alt for god – så hvis det er der du har adgang, kan det måske være årsagen. Og det kan du vist ikke gøre noget ved...

Opsætningen i Miami gælder, som du siger, kun for den tid modemet *ikke* er i brug – og det er det jo hvis du f.eks. surfer. Ellers har jeg desværre ikke noget bud på hånden, udover måske et defekt modem, men det er ikke særligt sandsynligt.

Hej Amiga Advis.
Jeg har nogle spørgsmål som jeg håber i kan besvare:

1) Jeg har lige fået anskaffet mig en internetopkobling via opasia og det virker fint, men E-mail'en kan jeg ikke få til at virke. Jeg bruger programmet YAM V.1.2 som jeg har fra en Aminet-cd. Når jeg Trykker på hente breve kommer der et vindue som der skal og alt ser ud til at være iorden, men efter der har stået >Færdig<, kommer der et nyt vindue hvor der i titelmenuen står: Fejl. Og nedenunder i vinduet:

Forkert PASS kommandosvar: -ERR 120010334318@ unknown, or access denied from [194.239.153.43]CR
Min konfiguration i SENDE er:
SMTP server=post6.tele.dk
Domæne=post6.tele.dk
Bruger-ID=120010334318
Og i MODTAGE:
POP3 server=post6.tele.dk
POP3 bruger-ID=120010334318
PASSWORD=(mit password)
Som TCP bruger jeg MIAMI V2.0g. Hvad er der galt?

2) Jeg har tænkt på at få fat i en VGA-monitor i stedet for min gamle PHILIPS CM 8833, men jeg kan ikke vælge driveren VGAonly i screenmode, selv om den ligger hvor den skal, eller er det ikke nødvendigt at vælge den?

3) Kan jeg ikke køre højere opløsning end 640x256 som næsten er uudholdelig at se på med PHILIPS CM 8833, uden at skulle investere alt for mange penge?

4) Kan man ikke overspille lyd fra f.eks. musik-cd til mod- eller module-format, eller kræver dette meget ram?

Kasper

Hej Kasper
1) Av, den var værre! Min YAM v1.3.4 ser åbenbart anderledes ud. Jeg fandt dog den rigtige på Aminet 13 og den eneste måde jeg kunne fremprovokere **præcis** den fejl var, hvis jeg i feltet POP3 bruger-ID skrev numeret efterfulgt af @, altså i dit tilfælde 120010334318@, så prøv at se om der ikke har sneget sig sådan et ind — slet evt. indholdet i feltet og tast det ind igen.

2+3) For at startet bagfra: Desværre, nej. Eneste højere opløsning er interlaced (640x512), men den er endnu værre. VGA-monitorer kan kun klare opløsninger på 31kHz og opefter, så med en sådan må du vinke helt farvel til PAL, NTSC og de programmer/spil de tager med sig. Tilbage er EURO72, MULTISCAN og – hvis du er heldig – DBLPAL og DBL-NTSC begge på knapt 30kHz.

Personligt kan jeg anbefale Amiga Techn.'s 1438(S) som dækker alle opløsninger og fås for under kr. 3.000.

VGAonly har jeg desværre aldrig forstået meningen med, men ved kun at den bliver startet op anderledes end de andre.

4) Det kan desværre ikke lade sig gøre som modul da de er sammensat af et antal samples. Men har du et SCSI-drev med 16-bit busbredde, kan du med den rigtige software kopiere musikken direkte. En anden mulighed er at sample det, hvis du har en sampler. Begge dele er dog MEGET pladskrævende.

Computere

Amiga 1200	3.495,-
Amiga 1200 Tower	5.995,-
Amiga 1200 Power Tower	9.995,-

* A1200 i kæmpe tower * 68030 50 MHz *
* 10 MB RAM * 1,6 GB harddisk * CD-ROM *

Amiga 4000 TE 12.695,-

Ny stor Amiga computer. Kræver 030-060 CPU kort.
* Full-Size Tower kabinet * 6 x 5,25" & 5 x 3,5"
* A4000T Motherboard * 5 Zorro III slot * O.S. 3.1
* Fast AT og FAST SCSI II controller * 230 Watt
* High-Speed seriel & parallel porte * Keyboard
* AGA Grafik * 3,5" floppy * Mus m.m.

Tilbehør:

030 CPU kort	995,-
2 GB HD + 8 MB RAM + CD Drev	2.995,-

Alle Amiga computere har 3,5" drev, mus, Kickstart 3.1, AGA grafik (24bit palette), stereo lyd, seriel og parallel port samt AT harddisk controller.

PowerPC

Nye revolutionerende PowerPC kort til Amiga fra phase 5.

PPC kortene er ægte dual processorkort. der benytter både 680xx og PowerPC CPU. Leveres med PowerPC CPU. 680xx CPU giver fuld kompatabillitet med standard Amiga software.
Leveres med C compiler. CyberGfX V3 m.m.

A3/4000 CyberStorm PPC

* PowerPC kort til A3000 og A4000.
* Med Wide Ultra SCSI Controller.
* Plads til 4 SImm moduler (max. 128MB).
* 68040/60 CPU skal monteres på kortet.

CyberPPC 604e 150MHz	6.195,-
Med 040 25MHz CPU	6.695,-
Med 040 40MHz CPU	6.995,-
Med 060 50MHz CPU	8.995,-
CyberPPC 604e 180MHz	7.495,-
Med 040 25MHz CPU	7.995,-
Med 040 40MHz CPU	8.295,-
Med 060 50MHz CPU	10.495,-
CyberPPC 604e 200MHz	8.495,-
Med 040 25MHz CPU	8.995,-
Med 040 40MHz CPU	9.595,-
Med 060 50MHz CPU	11.895,-

A1200 Power Board

* Kompakte kort til Amiga 1200.
* Plads til Simm modul (max. 64MB).
* Med Fast SCSI II Controller.

Blizzard 603e 175MHz 3.895,-
Med sokkel til 68030 50MHz CPU.

Blizzard 603e+ 200MHz 4.695,-
Med sokkel til 68040 25/40MHz eller 68060 CPU.

Der skal monteres 680xx CPU på kortene. Spørg efter priser på Blizzard 603e med 68030 CPU og Blizzard 603e+ med 68040 eller 68060 CPU.

DraCo

Draco er en ny super Amiga computer. der er specielt designet til digital video. 3D grafik. billedbehandling og multimedia opgaver.
Tower med 68040/60 CPU. high-speed 24 bit grafik (4MB V-RAM). SCSI 3. CD-ROM drev. OS 3.1. Digital Video bus m.m.

Draco 040 System	23.995,-
Draco 060 System	27.995,-

Amos Bacis The Creator	175,-
PC og Apple Mac emulatore	Spørg

Tilbuds varer

17" Digital Monitor 3.995,-
En ny stor og utrolig billig kvalitets skærm med 0,28 dot pitch, 39,8 cm diagonal og 1280x1024 punkter.

15" Ultra Monitor 2.495,-
Flat-Square refleksfri skærm. 1280x1024 NonInterlaced. 50-90Hz. Rotations kontrol. Digital kontrol. Auto-deguass.

GVP In/Out Extender 700,-

240 W Højttalersæt 489,-
Ultra 2 way system med Surround Sound effekt. 5" Woofer og 2" Tweeter. Indbygget forstærker og strømforsyning. Styrke, bas og treble kontrol.

2,0 GB AT Harddisk 1.450,-

*** Software tilbud ***

Maxon Cinema 4D Pro 1.595,-
Fremragende 3D software med bl.a. Inverse Kinematik. Let at bruge selv for begyndere.

Digita Organizer V. 2 200,-

Info Nexus 290,-
Nyt filstyrings program m.v. a la DirOpus. AGA, 24bit, musik moduler, datatypes, JPEG, GIF m.m. Spar 405,-

Adorage Video FX 300,-

MultiFax Professional 195,-

CyberVision 3D 1.995,-
Nyt hurtig 24bit hi-res grafik kort fra phase5 (Blizzard/Power PC). Med virge S3 real-time 3D chip til real-time rendering og 3D spil.
* 4 MB RAM * Til både Zorro II og III slot *
* Forberedt for PowerPC *
* Mulighed for MPEG og Scandobler moduler *

ScanDoubler modul 15-31KHz 895,-

Digital Video

Vi har alt hardware og software til Digital video og audio redigering på Amiga og PC fra bl.a. MacroSystem og FAST m.f. Med interface til både til analoge og digitale Camcordere.

VLab Motion Video

Med VLab Motion fra MacroSystem kan man opnå fuld digital video redigering og digitale effekter på Amiga 2/3/4000 og DraCo.
* Optag og afspil video på harddisk.
* Non-Linear redigering * Digitale video effekter.
* 25/50 billeder pr. sek. 768x592 punkter.
* JPEG 1-100% komprimering.
* VHS og S-VHS in/out * Mulighed for RGB modul.
* Med avanceret MovieShop software.

VLab Motion Nu kun 7.900,-

Casablanca 14.495,-
Ny professionel digital video og audio redigerings system baseret på Amiga og VLab Motion i videomaskine lignende kabinet med trackball.
Indbygget avanceret software og digitale effekter. Kræver ikke andet hardware end en stor harddisk.

* Få tilsendt info og priser *

5 % Ekstra rabat til Amiga Advis læsere på de mærkede varer.

Modem

US Robotics Sportster V 56Kbps 1.550,
Nyt 33.600 baud fax modem med voice funktione højttaler, mikrofon m.m. Kan let upgrades til den kor mende X2 standard på 56.000 baud downstream, pe fekt til bl.a. Internet og video telefon.

ISDN Blaster II 2.650,
* ISDN kort * 2 x 8000 CPS * I/O Expansionport.
Lynhurtig datakommunikation og InterNet.

TKR ISDN FastLink 3.495,
* ISDN modem * V.42bis kompression
Amiga Special: Sehr gut" "1MB pakket data overfø på 2 min. Hermed er BTX og Internet først rigtig sjov".

IBrowse 1,0, AWeb 2.0 m.v.
Spørg efter de seneste versioner og aktuelle priser p det bedste Internet World Wide Web software.

Drev

4,0 GB AT Harddisk 2.550,-
Ekstrem hurtig ny DiamondMax EIDE harddisk. Test i bl.a. PC World: 6,270 MB/sek. "Bedst i test".

7,0 GB AT Harddisk 3.995,-

3,5 GB Quantum SCSI 3 3.895,

A1200 1,3 GB Mini Harddisk 1.650,-
Meget lille harddisk med kun 12mm højde til A1200.

1,5 GB SyQuest Drev 5 % 4.295,-
SCSI drev til 1.500 MB udskiftelige medier. Så hurt som normale SCSI drev. Kompakte solide medier.
1,5 GB Medie 945,

Amiga kompatible CD-ROM drev

CD-ROM Teac AT 24 x speed	1.250,
CD-ROM SCSI 10 x	1.650,

CD Changer 8x6 1.995,-
Nyhed fra TEAC. Hurtig 8 speed CD-ROM Drev med plads til 6 CD'er. Størrelse som normal drev.

CD-ROM Brænder Philips 2.995,
Lav dine egne CD'er. Philips SCSI drev. Læser me 4 x speed, skriver med 2 x speed. CD'er: 49,
Spørg efter A1200/A4000 CD-ROM Interface

Printere

Canon 4200 + Photo kit	1.950,-
Epson Stylus Color 600	3.195,-

Fantastisk flotte billeder med 1.440 DPI.

Epson Stylus Color 800	4.495,-

Monitore

14" MicroVitic	15-40KHz	2.995,
14" Ultra DG14	31-48KHz	1.895,
17" Ultra DG17	31-64KHz	4.695,

* 17" Invar Mask billedrør * 1280 x 1024 punkter
* Non Interlace * Low-Radiation * 30-50 KHz
* 130 MHz båndbredde * Digital kontrol 5 %

Scanteam ligger lige ved Århus banegård og rutebilstation.

Scanteam

Tlf. 86 18 16 00

Åben 10.00 - 17.00
Fredensgade 42 8000 Århus C
Fax 86 18 16 01 Giro 7 51 47 27

Køb-salg-bytte

■ Regler for annoncering i "Køb-salg-bytte":

Kun abonnenter kan annoncere. Pirat-kopier og kommerciel handel er bandlyst. Der skal angives pris (ved salg), navn og tlf.-nr. el. adresse samt anføres om det drejer sig om køb, salg el. bytte.

Vi påtager os intet ansvar overfor eventuelle skrivefejl.

(Kære Alex, angiv venligst hvad der skal købes, sælges eller byttes, red.)

Spil kun CD-32: Super Putty, 100 kr. Univers, 75 kr. Demo Disk, 10 kr.
Spil CD-Rom: Alien Breed 3D, 150 kr. (org. emb.). The Speris Legacy, 150 kr. (org. emb.).
Meeting Pearls vol. 4, 50 kr.

Alex, 74 53 18 32

SÆLGES:

Turbokort til A1200, Blizzard 1230 IV med en 50 MHz 68030-CPU, 50 Mhz 68882-FPU, ur, manual og 8 Mb Ram 60 ns sælges for 1800,-

Viggo, 20 27 49 42 (efter kl. 17.00)

XIPaint 4.0 (CD-ROM), 200,-.
PPaint 7.0 (CD-ROM), 175,-
DirWork 2.0 (lig DOpus 4), 75,-
DrawStudio 1.1.0 (incl. ImageStudio og TextureStudio), 350,-
AMOS 1.32, 200,-
TurboCalc 3.0, 200,-
MultiFram for ADPro, 200,-
Gunship 2000, 150,-
Tornado, 150,-
Alle progr. er org. og med man.
Priserne er incl. forsendelse.

Anders, 56 99 00 53

Emplant deluxe, PC/MAC-emulator med 586- og SCSI-I-moduler. Inkl. software og manual. Kr. 1.200,-.

Peter, 56 99 00 91

ScanDoubler-kort til A4000. Vis PAL, NTSC, DBLPAL m.m. på en S-VGA-monitor. 700 kr. Ny-pris ca. 1500 kr.

Jens, 66 15 21 54

KØBES:

KindWords 3.0 m. dansk stavekontr.
VideoDirector (fra Gold Disk).

Anders, 56 99 00 53

Ram-udvidelse til A-500+, 1Mb.

Peter, 56 99 00 91

5% til vore abonnenter

■ Amiga Advis' abonnenter kan hos forskellige forhandlere opnå 5 % rabat på forskellige Amiga-produkter.

Ved køb ***skal I huske at oplyse jeres abonnements-nr.*** og forhandleren vil så kontakte os for at få nummerets rigtighed bekræftet.

Tilbudene gælder kun for det aktuelle nr. af bladet, hvilket betyder at ***nedenstående tilbud gælder fra den 21. aug. 97 til den 18. sep. 97***, begge dage inklusive.

Absalon yder 5% rabat på:
Alle harddiske

Amiga Soft yder 5% rabat på:
Alle lager-varer

Kiwi Multimedia yder 5% rabat på:
Alle deres Towers på nær
Diamond
Keyboard-adaptor

Scanteam yder 5% rabat på:
1,5 Gb Syquest-drev
17" Ultra DG17

Epic Data yder 5% rabat på:
Alle MicroniK Towers
Alle PPC-kort

Med venlig hilsen
AMIGA ADVIS

NÆSTE NUMMER

I næste nummer vil vi – om alt går vel – kunne byde på:

- Helt ud på Internet, del 10
- Hvorfor lære Shell?, del 11
- AmiAtlas 3.0 – "Kort" nyt fra Tyskland
- RDB-Salv 1.0 – Førstehjælp til din harddisk
- Greek Gadgets 2, Amiga Developer Environment (forhåbentligt)
- RBM-tower til A1200

Desuden anden del af vores rundspørge.

Derudover selvfølgelig vores faste artikler Kort Nyt, Spil på vej, Post-kassen osv.

Og husk at hvis I har noget at sælge eller noget I ønsker at købe, ja, så er I velkomne til at skrive til vores Køb-salg-bytte-rubrik – bare husk reglerne...!

Vi modtager også gerne artikler fra Jer hvis I har noget I vil dele med andre, f.eks. hvis I har et spil I er helt vilde med, et program I synes er specielt godt eller har gode/dårlige erfaringer med eller måske noget helt syvende Amiga-relateret.

PÅ GENSYN D. 18. SEPTEMBER!!!

ABONNÉR PÅ AMIGA ADVIS

Vi vil gerne fra Amiga Advis' side føre en aktiv prispolitik,
da det efter vores mening skulle kunne lønne sig at forudbestille og betale for bladet.
Derfor vil der være forskellige prisklasser,
afhængigt af om man tegner abonnement for 3 eller 6 måneder.

Butikspris:
Kr. 29,95

Abonnementspris:
3 numre i A4-format...kr. 81,- (=kr. 27,- pr. stk.)
6 numre i A4-format...kr. 156,- (=kr. 26,- pr. stk.)

Nr. 1/96–3/96 (A5-format) kan stadig købes for kr. 10,- pr. stk.
Nr. 4/96–1/97 (A4-format) kan stadig købes for kr. 20,- pr. stk.
Nr. 2/97–7/97 (A4-format) kan stadig købes for kr. 26,- pr. stk.

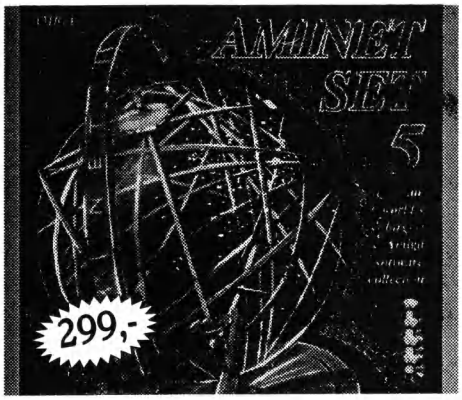
HVORDAN BETALER MAN SÅ FOR BLADET?

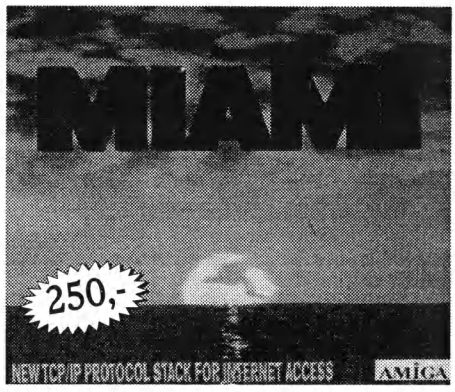
Man tager et girokort og udfylder det med nedenstående adresse og giro-nr.,
sit eget navn og adresse (blokbogstaver), de ønskede numre samt det pågældene beløb.
Har man før abonneret på Amiga Advis, skal man også angive sit abonnements-nr.

Med venlig hilsen

AMIGA ADVIS
JERNBANEVEJ 47
4450 JYDERUP
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298–1599

FORHANDLERE AF AMIGA ADVIS:
Amiga Soft, Betafon, CitiSoft, Fotohuset (Horsens), Kiwi Multimedia, Scanteam,
samt en række blad-kiosker landet over.





AMIGA

phase 5
DIGITAL PRODUCTS

POWER UP

De nye CyperStorm kort
til Amiga 3000(T) & 4000(T)

CYBERSTORM 604e PowerPC 150MHz + 68040 25MHz	6698.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 180MHz + 68040 25MHz	7998.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 200MHz + 68040 25MHz	8998.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 150MHz + 68040 40MHz	6998.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 180MHz + 68040 40MHz	8298.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 200MHz + 68040 40MHz	9598.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 150MHz + 68060 50MHz	8998.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 180MHz + 68060 50MHz	10498.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 200MHz + 68060 50MHz	11898.00

Pris uden monitor

A1200	3495,-
A1200HD	4495,-

Pakken indeholder:

Amiga 1200
Digita Wordworth v4SE
Digita Print Manager v1.2SE
Digita Datastore v1.1
Digita Organiser v1.1
Photogenics v1.2SE
Personal Paint v6.4
TurboCalc v3.5
Pinball Mania
Whizz

Der tages forbehold for trykfejl, pris- & specifikationsændringer samt udsolgte varer.

BETAFON ApS

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 1276
http://betafon.dk • ordre@betafon.dk

This was brought to you

from the archives of

http://retro-commodore.eu